第3巻第20号通巻第43号 1997年(平成9年)10月25日発行 平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション10月号増刊

[ヒロインゲームス]

Heroine Games

バーチャルヒロイン&声優情報満載の
ビジュアルマガジン

表紙テレカ
300名
プレゼント!

¥980 1997 Vol.1

特別インタビュー

藤崎詩織
アーティスト"Shiori"を語る!
虹野沙希も特別ゲスト!!

●ボイスアーティスト・インタビュー●
VOICE JAM

宮村優子
『"不意打ち"はすべて宮村のチャレンジでした』

丹下桜
『あなたと一緒にフライトして心の旅に出よう』

ヒロインゲーム最新情報

卒業Ⅲ
みつめてナイト
NOëL~La neige~
フレンズ~青春の輝き~
ROOMMATE
~涼子 in Summer Vacation~
etc.

巻頭特集

サターンユーザー注目の2大作品

DESIRE
センチメンタルグラフティ

SEGA SATURN
今、冒険の旅へ…

君と出会うために!!

恋愛ロールプレイングゲーム

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

～剣よりも微笑みを～

ああ、運命の花嫁探しの旅。…が、途中でアクシデント発生！恐るべき闇の力「ダークロード」と四天王を封印するハメに。

恋の駆け引きと冒険の戦略とがゼツミョーに絡み合う斬新なシステム。プレイヤーの行動次第で女の子の態度がどんどん変化するのだ。

アイコンでの戦闘コマンドは快適そのもの。

初回超豪華特典付き!!

10.30 ON SALE!

●HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

●スタッフ募集中●職種：1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部Tel.0422(70)7777

日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
●本製品のコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可なく賃貸もしくは公衆向けに本製品を使用することは違法行為となります。

©HUMAN 1997 ©Hunex 1996,1997 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996,1997

PlayStation™

勇気や友情を、ロボットに与えたのは誰なのだろうか

ロボ・ピット 2

ROBO-PIT 2

●3D対戦アクション　●プレイ人数：1～2人
●好評発売！　●価格：5,800円（税別）
●通信対戦対応

←↓敵を倒すとロボットは経験値をもらい、攻撃力や耐久力がレベルアップして行く。戦闘を重ねることで、ロボットをどんどん強く育てることができるのだ。

←それぞれ性能の異なる146種のパーツをセレクトし、72色のカラーで塗り分けて行く。無限の組み合わせの中から、自分だけのオリジナルロボットを造り出そう。

➡ストーリーモードでは、コロシアムを舞台に物語が展開。プレイヤーを待ち受ける、無数の敵ロボットとの新たなる戦いが始まる。

新システムにより、大きく変わる戦闘シーン！

➡左右に浮かぶ補助攻撃用小型ユニット。レーザー、ミサイル、バリア、サンダーなど、様々な機能を持つ。

➡特殊ゲージがたまった時に出すことができる。敵に大きなダメージを与える。

こいこい　花合わせ　おいちょかぶ

にぎやかな花札の世界をどうぞ

エルフを狩るモノたち
―花札編―

好評発売！
価格 5,800円（税別）

豪華キャストが大集合!!

関　智一

宮村　優子

富沢 美智恵

三石　琴乃

©矢上　裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー　©1997 ALTRON CORPORATION
※画面写真は開発中のものです。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社アルトロン　TEL.03-3440-0603　〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

ALTRON

iPC
INCREMENT P CORP.
インクリメントP株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03-3491-7546
[ホームページ] http://www.incrementp.co.jp/game
[ニフティサーブ]"GO SPCVG"GAME BEACH
*"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

Sentimental Graffiti

MUSIC INFORMATION

NEC
NEC Avenue, Ltd.

セガサターン用新感覚恋愛シミュレーションゲーム

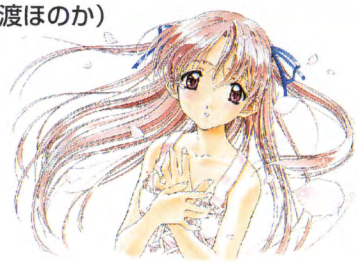
センチメンタル・グラフティ

祝！12枚全てオリコンチャート・イン

せつなさ大炸裂!!

（杉原真奈美）

（沢渡ほのか）



（綾崎 若菜）

（永倉えみる）

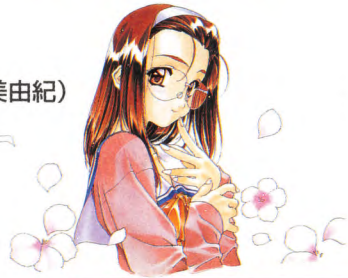
（森井 夏穂）

（松岡 千恵）

（安達 妙子）

（星野明日香）

（保坂美由紀）



（山本るりか）

（七瀬　優）

（遠藤　晶）

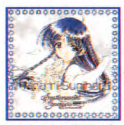
この度は、センチメンタル・グラフティの各キャラクターのミニアルバム全12枚をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
ゲームの発売前にもかかわらず、沢山の方に支持された事をスタッフ一同　心より感謝しております。
嬉しい時に、悲しい時に、楽しい時に、そして、せつない時に・・・いろんな時に聴いて有効活用して下さい。
このCDがあなたにとっていつまでも大切な宝物になればいいナ・・・と思っております。
今後共、センチメンタル・グラフティのご支援の程、よろしくお願い致します。

NECアベニュー　制作宣伝部
SG担当プロデューサー　松井 "MK" 伸太郎

「センチメンタル・グラフティ」CDコレクション好評発売中

「センチメンタル・グラフティ」デビューCD収録内容 1.プロローグ　2.デビュー曲　3.センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～　4.デビュー曲（オリジナル・カラオケ）　5.キャラクター＆声優からのスペシャル・メッセージ

応募者全員サービスの12枚連動特典（特製CDラック）に沢山のご応募ありがとうございました。
（※応募の方は、9月16日（火）消印分をもちまして締め切らせて頂きました。
発送は10月末頃を予定しておりますので、今しばらくお待ち下さい。）



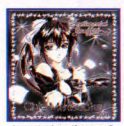
センチメンタル・グラフティ①
県立臼井坂高校
3年A組出席番号12番
杉原真奈美
CD:NACG-1001
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ②
私立祥桜学園高校
3年B組出席番号14番
沢渡ほのか
CD:NACG-1002
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ③
私立紫雲女子高校
3年C組出席番号1番
綾崎若菜
CD:NACG-1003
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ④
私立萌黄女子高校
3年D組出席番号23番
永倉えみる
CD:NACG-1004
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ⑤
私立世峰女学園高等部
3年D組出席番号31番
森井夏穂
CD:NACG-1005
¥1,529(Tax In)

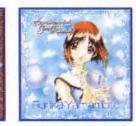


センチメンタル・グラフティ⑥
私立黒耀館高校
3年C組出席番号29番
松岡千恵
CD:NACG-1006
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ⑦
県立青垣高校
3年A組出席番号2番
安達妙子
CD:NACG-1007
¥1,529(Tax In)

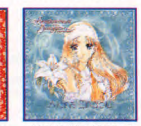
センチメンタル・グラフティ⑧
私立清華女子高校
3年C組出席番号33番
星野明日香
CD:NACG-1008
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ⑨
県立弥山高校
3年B組出席番号21番
保坂美由紀
CD:NACG-1009
¥1,529(Tax In)



センチメンタル・グラフティ⑩
県立水塚高校
3年A組出席番号18番
山本るりか
CD:NACG-1010
¥1,529(Tax In)

センチメンタル・グラフティ⑪
県立朱之宮高校
3年B組出席番号16番
七瀬優
CD:NACG-1011
¥1,529(Tax In)



センチメンタル・グラフティ⑫
県立誠林女子高校
3年D組出席番号5番
遠藤晶
CD:NACG-1012
¥1,529(Tax In)

©NECアベニュー/マーカス　イラスト・甲斐智久

藤崎詩織

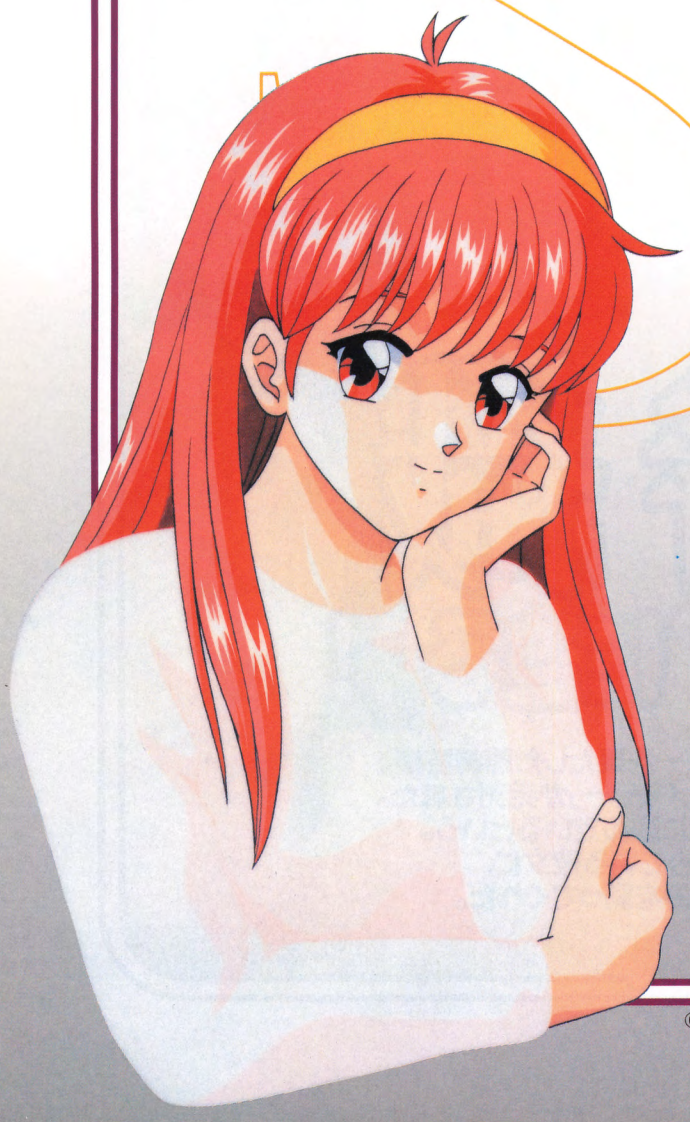
アーティスト“shiori”に迫る!!

昨夏、バーチャルアイドルとして衝撃的なCDデビューを果たした藤崎詩織。
そして9月26日、ついに2 nd シングル「終わらないメモリー」が発売された。
さらには2 nd アルバムのレコーディングも順調に進んでいるという。
トップアーティストへの階段を着実に登り始めている彼女に、
本誌が直撃インタビュー。音楽にかける意気込みを語ってくれた。

これから、歌を１曲、また１曲と歌うごとに上手になっていって、藤崎詩織はいい歌を歌うなって言われたいな……

PROFILE

ふじさき・しおり／私立きらめき高校２年生。身長158cm、スリーサイズB84、W56、H85。趣味は、ヘアバンド収集とクラシック音楽を聴くこと。なかでもモーツァルトがお気に入り。好きな食べ物はスパゲッティ。



今の私をそのまま表現して魅力的な歌にしていきたい

――いよいよ新曲が発売になりました。まずは現在の率直な気持ちからうかがいましょう。

「やっぱりうれしいです。精一杯、自分でやれるだけ頑張ったつもりだから、できるだけたくさんの人に聴いてもらいたいです」

――「終わらないメモリー」は小比類巻かほるさんの曲ですが、初めて聴いたときの感想を聞かせてください。

「これまでにいただいた曲の中では、いちばん元気な曲だなと思いました。サビのところが声を張った感じだったので、〝私に歌えるかな？〟と、ちょっと不安になりました」

――今までに小比類巻さんの曲を聴いたことはありますか。

「ありますよ。『カレイドスコープ』というアルバムに入っている〝Oh My Friend〟という曲が好きです」

――今回のレコーディングは順調に進んだようですね。

「レコーディングには、まだまだ慣れたなんて言えない感じですけど、歌を収録する時間はだんだんと短くなってきたみたいです。レコーディング期間も、今までは１曲に対して、リハーサル２回と本番１回という感じだったんですけど、今回はリハーサル１回で本番に挑めるようになったんですよ」

――レコーディング時にスタッフからアドバイスされた点はどんなところですか？

「これはアドバイスと言えるかわかりませんけれど、歌を収録するときに〝上手に歌うテクニックだけを身につけるより、今の詩織ちゃんのそのままを表現することで、魅力的な歌にしていこうね〟って言われています」

――カップリング曲の「鼓動を止められなくて」を初めて聴いたときの感想は？

「私には幼なじみがいるんです……。ちょうど、そういう〝近くにいる大切な人への想い〟を歌った曲だったので、フフッ、ちょっと照れちゃいましたね」

――今回のジャケット写真は遊園地での撮影ですが、メリーゴーラウンドを選んだのはなぜ？

「あの日は、久しぶりの遊園地だったので、もう楽しくて！　１日中いろんな乗り物に乗って写真を撮ってもらったんです。撮影スタッフが、しきりに〝童心にかえって〟と言っていたので、たぶんあのメリーゴーラウンドに乗っているときの顔が、いちばん〝子供っぽい顔〟をしてたんじゃないですか（笑）」

――11月には 2nd アルバムがリリースされるようですね。

「みなさんのおかげで、2nd アルバムが出せることになりました。ありがとう！　今回はフルアルバムで10曲が収録されています。前回、曲を提供してくださった財津和夫さんが、また参加してくださっています。それから、今回は大江千里さんや種ともこさんも曲を提供してくださっていて、〝ステキな曲のたまて箱〟のようなアルバムになっています。実は、まだ全部歌い終わってないんですけど（笑）」

――今回の新曲で詩織ちゃんがスタッフにリクエストしたことはありますか？

「曲も詞も、いつも私に相談しながら決めてくれるスタッフなので、特別にリクエストするってことはないですね」

――この新曲をどんな人に聴いてほしいですか。

「今まで、私を応援してくれていたみなさんには、もちろん聴いてほしいです。でもこれからは、私の歌が好きだから、私を応援してくれるという人が増えてほしいと思っているので、今まで私のことを知らなかった人にぜひ、聴いてもらいたいです」

――ところで、今回も特技のフルートは披露しないの？（笑）

「スタッフからはぜひって言われているんですけど（笑）。でも、私としては、まず歌をちゃんと歌えるようになることが先って思っているので……。今回はないですね」

彼女の純粋な歌声が僕たちに勇気を与えてくれる。
彼女の両手いっぱいの優しさが僕たちに歓びを与えてくれる。
その爽快感あふれるメロディにのせて、
藤崎詩織はいつも僕たちに温かい想いを届けてくれる。

©KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

コンサートはもっと歌が上手にならないとダメですね

――今までの話を聞いていると、アーティストとして成長したなと感じるんですが。

「そうですね。いちばん成長したと思うのは、やっぱり精神的な部分かな。デビューした当時は、ひたすら頑張らなくちゃ、歌も言われたとおりに歌わなくちゃって思っていたんです。でも今は、歌をうまくなりたいってすごく思っています。最近、応援してくれているみなさんに、いい曲を届けたいという気持ちが強いんですよ」

――アーティストとして勉強していることはありますか？

「アーティストとしてかどうかわからないですけれど……。なるべくCDとかもいろいろなジャンルのものを聴くようにしています。音楽を聴くことは好きなんですけど、自分の趣味で選ぶとクラシックばっかりになってしまうので、人からすすめられたりしたものは、なるべく聴くようにしています」

――ファンにとってはコンサートをやってほしいと思いますが。

「コンサートって、直接、応援してくれるみなさんと会える場所だからやってみたいという気持ちはあります。でも、もっともっと歌がうまくならないとダメですよね(笑)。それに、学校もあるから、レコーディングが精一杯なんです」

――音楽活動と高校生活の両立は大変ですね。

「う～ん。自分なりに両立はしているつもりです。後悔はしたくないから、自分でできること、そして今やれることはしっかりとやっていきたいです。苦労していることもあまりないですね。お仕事も学校も何もかも楽しんでやっています」

――では、最後にファンのみなさんへメッセージを。

「いつもいつも応援してくれてありがとう。2nd シングルは2曲とも本当に素敵な曲なので、みなさんにぜひ、聴いてほしいです。そして、曲自体を好きだって言ってくれる人がひとりでも多くなったら、私も一生懸命、練習を重ねた意味があると思います。これから、歌を1曲、また1曲と歌うごとに上手になっていって、藤崎詩織はいい歌を歌うなって言われたいです。頑張りますから、これからも応援よろしくお願いします」

セルフライナーノーツ

「終わらないメモリー」

「教えて Mr.Sky」の流れをくむ〝元気な詩織〟をイメージさせるノリノリのアイドルポップを小比類巻かほるが提供。心から溢れだした〝ときめき〟をストレートに、キュートにパワフルに歌いあげる詩織に、シンガーとしての無限の可能性を感じてほしい。

「鼓動を止められなくて」

「女々しい野郎どもの詩」の作家陣が送る、切なくて心暖まる Love ソング。ずっと近くにいてくれた彼、その彼への気持ちが、友情から愛情に変わっていくことに戸惑う詩織。彼女の心の動きの描写は絶妙である。

ファンクラブ告知

オフィシャルファンクラブ『Shiori Mate』では、現在第3期入会を受付中。入会案内書請求方法は、返信用封筒に80円切手を貼り、自分の住所、氏名を明記のうえ、下記あてに返信用封筒を送付すると、折り返し入会案内書が送られる。〒160 東京都新宿区新宿2－1－5 パークサイドスクエア4F『Shiori Mate』入会案内書請求係まで。入会案内書請求受付は9月30日まで。入会申込み受付は10月15日まで。

©コナミ／キングレコード

Director Interview

大人のためのサンタクロース論議

流石野孝〔コナミミュージックエンタテイメント 藤崎詩織担当ディレクター〕

〝バーチャルアイドル〟という枠組みだけでは語れない、懐かしくて新しいアイドルポップを実現した藤崎詩織。その音楽的ルーツとは？　バーチャルアイドルの音楽とは？藤崎詩織2ndアルバムを制作中のスタジオに潜入、音楽ディレクターの流石野氏にインタビューを行なった。

TAKASHI SASUGANO

コナミミュージックエンタテイメントの制作ディレクター。コナミのサウンドデザイン室を経て、コナミレーベルに転身。おもに『ときめきメモリアル』関連のCDを制作している。通称〝へっぽこ大将〟。

撮影●松川　忍

あなたのクラスメイトがアイドルになったら？

――まず、このたび藤崎詩織さんの2ndシングルが発売されるということで、作詞作曲に小比類巻かほるさんを起用した経緯からお話しください。

「藤崎詩織の今までの曲の中では「教えてMr. Sky」がいちばんポップな曲だったんですけど、作曲された財津和夫さんが〝もうちょっとロックぽくてもいいかも〟っておっしゃっていたこともあって、その路線をもう一段階推し進めたものをやろうということで。小比類巻さんにはそういうテイストがあったので、お願いしました」

――「教えてMr. Sky」が1stアルバムでリミックスされて、ギターが激しめになっているのも……。

「まさにそういう意向です。あのときはアピールしましたけれど、『ときめき』関係の曲って、こっそりリミックスしていることがけっこうあるんですよ」

――もう1曲は〝めたるゆーき〟さんですね。

「〝ときメモワールド〟っていうのが広がっていくことで、もともと応援してくれていた方々の方向を向いていないように言われることがあるんですが、例えばバーチャルアイドルの藤崎詩織は『ときめきメモリアル』の中のものとは違うって思われると主旨が違うんです。いちばん近い感覚でいうと〝あなたのクラスメイトがアイドルになったら〟みたいな、そういう主旨なんで。〝僕の知っているあの子じゃない〟みたいな感覚があっても、本当はそうじゃないことを出したくて、僕の大好きな曲「女々しい野郎どもの詩」（『ときめき』のバッドエンディング・テーマ）の作家コンビにお願いしました」

――曲のテイストはどんな感じなのでしょうか。

「めたるゆーきさんって「もっと！モット！ときめき」とか「二人の時」もつくってらっしゃいますけど、どちらかというと「女々しい野郎どもの詩」に近い、あれをもっとハードにした感じです。ただ、「女々しい野郎どもの詩」はアコースティックギターのカッティングぐらいしか入っていないんですけど、今回のギターはもう全然ハードな音で（笑）」

――「女々しい野郎どもの詩」も、楽曲として独自の魅力がありました。ポリコードの凝った曲でしたね。

「今回その〝めたる節〟みたいなものを、もう一度藤崎詩織のために。あなたのクラスメイトは今、ああいうこともやってますけど、でもやっぱり基本は……みたいな部分は一応出せたかな、っていう気がしますね」

――バーチャルアイドルというもののコンセプトが、ちょっとわかりにくい部分もあったんですけど、〝クラスメイト〟と言われればなるほどという気がします。

「ゲームをされた方は彼女の私生活を知っている感じですよね。隣に住んでる子がテレビにも出てる、みたいなもので、〝その子はもう自分とは関係ないのか〟っていうとそうじゃない。逆にその、私生活を知っている部分をなんとなく楽しんでほしいですね」

生身の人間だとリアルすぎるアイドルポップの再生

――これまでの楽曲の方向性、コンセプトは？

「1stアルバムは、なくなってしまったアイドルポップをもう1回やろう、というのが基本だったんです。作詞・作曲もそのあたりの実力派の方にお願いして。街角で「教えてMr. Sky」が流れてきたとき、道行く人が足を止めて、〝え、こんな曲ってまた出てきたんだ〟って思う。それでだれが歌ってるのか調べてみたらバーチャルだった、っていうオチにしたい。生身の人間だったらリアル過ぎてできないんですよね。例えば「教えてMr. Sky」の歌詞を今の高校生の子が歌っちゃうと、〝おまえそんなこと絶対考えてないだろ〟っていう感じが僕はするんですよね（笑）。でもバーチャルなら、ということです」

――アレンジについては？　『シグナル』など、打ち込み（自動演奏）が効果的に使われている曲もありましたが、基本的には生の音楽ですよね。

「それも（過去のアイドルポップを）再現したかったからです。そのやり方が必ずしも正しいとは思わないんですけれど、やるならそこまで、ということです」

――1stアルバムにはゲーム『ときめきメモリアル』のオープニング・テーマを歌った金月真美さん作詞・作曲の曲もありますね。そのコンセプトは何ですか？

「ふたりを同時にひとつのところに分けて存在させようということです。藤崎詩織のいるところに金月真美は絶対いないとか、ウルトラマンとハヤタ隊員みたいなものだと、バーチャルにならない気がして。ちょうど僕は金

©KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

月さんの担当もやっていて、彼女の作曲するメロディラインも藤崎詩織に合っていると思ったんで、1曲書いてもらうのがいちばんいいかな、と思ったんです」

――2 ndアルバムはどんなテイストですか？

「前回ちょっと失敗したと思ったのは、自分のイメージしていものが、藤崎詩織の実年齢とちょっと合わない気がしたんですよ。例えば20年前をイメージしたら、それは彼女がまだ生まれてない時代ですよね。だから今回は今から10年ぐらい昔の曲のイメージにしました」

アイドル藤崎詩織とあなたの沙希ちゃん

――虹野沙希1 stアルバムにも興味が沸きますが。

「いつも『ときめき』の曲とか、金月真美のアルバムとかでお世話になっている岩崎さんという方と、最近の松田聖子さんの曲を書かれている、小倉良さんという方がメインです。小倉さんは5曲書いてます」

――藤崎詩織の曲の違いというのは？

「藤崎詩織はアイドルですから、ラジオから流れてくるとか、基本的にメディアを通したイメージを僕はいつも持ってるんですけど、虹野沙希の曲は自分の部屋でCDプレイヤーで聴いてほしい。〝あなたの部屋であなたの沙希ちゃんがあなたのために〟歌ってくれるんです。藤崎詩織の曲には〝彼とケンカした〟とかいう詩はあっても、〝あなたのことが〟っていう曲があんまりないんですが、虹野の曲には、〝あなた〟って言葉がよく出てくるんです。〝あなたを応援してる〟とか。コンセプトは〝沙希ちゃんと過ごす1週間〟みたいな、そういう分け方なんですよ。アルバムだと学校のことを歌っている曲が続いて、お休みの日に遊びに行く曲とかがポンポンと……」

――まさに『ときめきメモリアル』ですね。自分もゲームの世界に入って聴いてる感覚ですね。

「それと、虹野のアルバムには、〝GO！GO！パラメータ〟っていう、虹野沙希というキャラクターから見た〝男の子はこうあるべきよ〟みたいな歌があるんですけれど、作詞を菅原祥子ちゃんがやってるんです。その曲を藤崎詩織の2 ndアルバムでは〝GO！GO！パラメータ　ばーと2（仮）〟として、藤崎詩織が思う〝男の子はこうあるべき〟っていうことを、金月真美さんが書いてます。好評だったらいろいろ考えたいですね。キャラクターをずっと演じてきた人は、そのキャラへの愛がありますから」

――バーチャルアイドルって、ピンとこない人もいると思いますけど、こういう話を聞くと、〝これは聴いたほうがいい〟っていう気がします。（笑）

「楽しんでもらえればいいですよ（笑）。幼稚園のときとか、サンタクロースが〝いる派〟と〝いない派〟に分かれてケンカしたりして、でもそれが楽しかったりするじゃないですか。そういう感覚で楽しんでほしいですね。藤崎詩織が〝いる派〟はこの指とまれ！　みたいな（笑）」

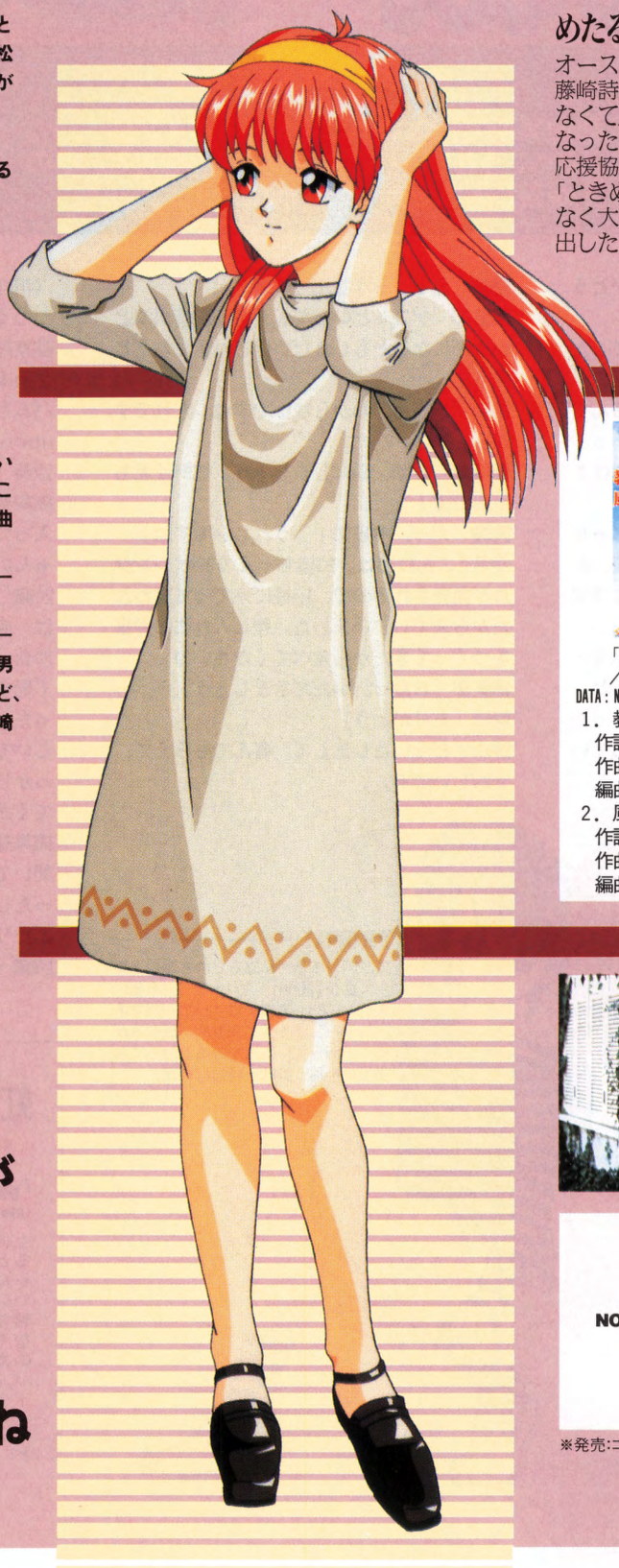
――今後、第2弾・第3弾と『ドラマシリーズ』が出るわけですが、そのヒロインはCDを出したりしますか？

「出るかどうかはわからないんですけど、出たらまた違うことにはなるでしょうね。『Vol.2』の片桐はアーティストですから（笑）」

――全編英語詩とか、歌わずに演奏のほうとか（笑）？

「だれかに歌わせたりとか、ね（笑）」

自分のクラスメイトがアイドルになってテレビに出たようなそんな感覚を楽しんでほしいですね



FROM COMPOSERS

小比類巻かほる:

詩織さんのイメージが、何も知らない無垢な女子高生が、これからいろいろな恋愛や体験をして一段一段大人の階段を上がっている、という感じだったので、詞もそんなイメージで書いてます。また機会があれば、今度は大人になった詩織さんに逢ってみたいな。

めたるゆーき:

オース！　めたるゆーきだ!!　今回はアイドル歌手・藤崎詩織のCD収録曲の制作依頼で「鼓動を止められなくて」という曲を作曲した。藤崎詩織がアイドルになったときは賛否両論であったが、デビューした以上応援協力していきたいと思っている。この曲は今まで「ときめき」に提供してきた可愛らしいという路線ではなく大人の恋に憧れ少し背伸びした少女のイメージを出したくて、あえてマイナー調の曲にしたんだぜ。

Shiori Fujisaki DISCOGRAPHY

SINGLE

「教えてMr. sky」／風と一緒に行こう
DATA：NOW ON SALE　¥1,020
1．教えてMr.Sky
作詞：森雪之丞
作曲：財津和夫
編曲：根岸貴幸
2．風と一緒に行こう
作詞：尾崎亜美
作曲：尾崎亜美
編曲：富田素弘

「終わらないメモリー」／鼓動を止められなくて」
DATA：NOW ON SALE　¥1,020
1．終わらないメモリー
作詞：小比類巻かほる
作曲：小比類巻かほる
編曲：根岸貴幸
2．鼓動を止められなくて
作詞：IGA
作曲：メタルユーキ
編曲：岩本正樹

ALBUM

『My Sweet Valentine』
DATA：NOW ON SALE　¥2,000
1．My Sweet Valentine
2．教えてMr.Sky（Re-mix）
3．シグナル
4．夢をあきらめないで
5．風と一緒に行こう
6．卒業アルバム
7．夢をあきらめないで（Instrumental）
8．卒業アルバム（Instrumental）

Memories
DATA：11.6 ON SALE　¥3,059
大江千里、種ともこ、高野寛、財津和夫、小比類巻かほる、来生たかお、来生えつ子、村下孝蔵ほか、豪華作家陣を迎え制作中。ファンならずとも注目したい作品だ。

NOW PRINTING

※発売：コナミ／キングレコード

本誌独占

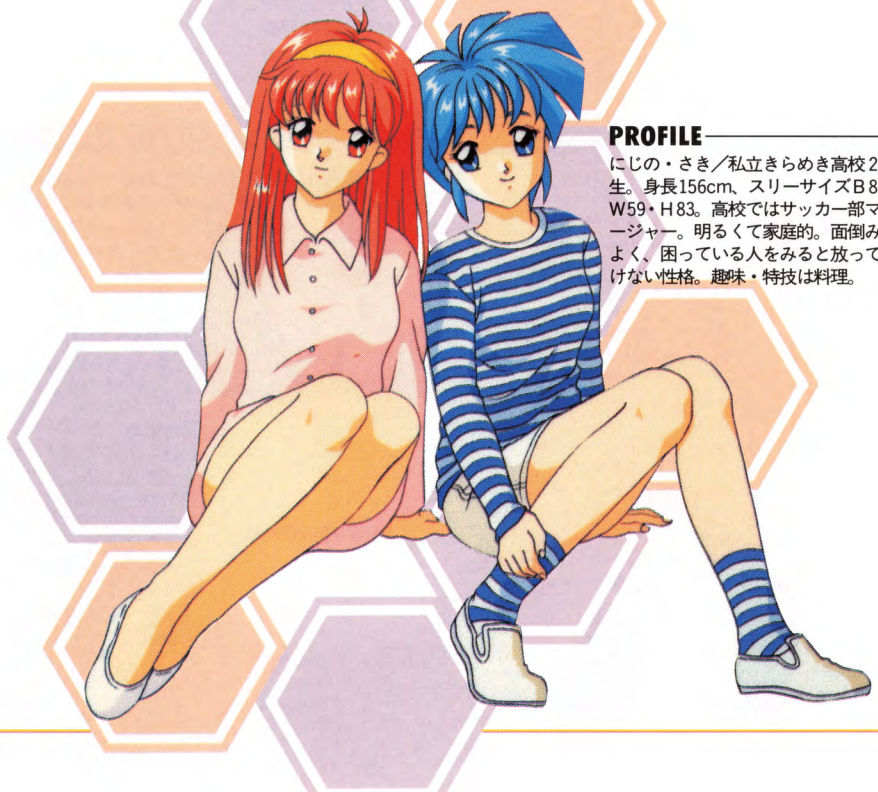
ついにあのふたりが誌上対談!?

藤崎詩織×虹野沙希

HYPER CROSS TALK

都内某所で行なわれた詩織ちゃんインタビュー。そこへ、うれしいハプニングが!!　なんと、あの人が差し入れを持って現われた……。

編集部「今日はお忙しいところ、ありがとうございました」
詩織「こちらこそ、ありがとうございました。お疲れさまでした」
編集部「さて、今日はこれからどうするんですか？　お仕事ですか？　学校は……あっ、今、夏休みだよね。(ちなみに今回の取材は8月中に行なわれました)
詩織「そうなんですよ。学校もお休みじゃないですか。それにお仕事も今日はこの後、お休みだから、久しぶりのプライベートな時間がとれそうなんです」
編集部「それは、それは。たまには詩織ちゃんも気持ちをリフレッシュしなくっちゃね。ところで、インタビューも終了してしまったんだけど、本当は今日、ゲストを用意していたんですよ」
詩織「えっ、そうなんですか？」
編集部「ゲストといっても、特別友情出演という形になるかもしれないけどね。だれだと思う？」
詩織「う〜ん、わからないですね。だれですか？」
編集部「では、紹介しましょう。虹野沙希ちゃんです！」
詩織「えっ、本当に！　うれしいですね」
沙希「こんにちは。詩織ちゃんの2nd シングルが発売されるので、応援に来てって言われたから来てしまいました。差し入れにお弁当をつくってきたから食べてくださいね」
編集部「おおっ、いただきましょう」
詩織「ありがとう」
沙希「どういたしまして。喜んでもらえて、うれしいです」



PROFILE
にじの・さき／私立きらめき高校2年生。身長156cm、スリーサイズB82・W59・H83。高校ではサッカー部マネージャー。明るくて家庭的。面倒みがよく、困っている人をみると放っておけない性格。趣味・特技は料理。

(担当編集者と詩織ちゃん、しばしお弁当をつつく)
編集部「そうそう、そういえば詩織ちゃんの2 nd シングル発売と同日に沙希ちゃんのアルバムも発売されたんだよね。『over the rainbow』ってタイトルで」
沙希「そうです」
編集部「シングルの「出会えて良かった」も入っているんだよね。詩織ちゃんは、沙希ちゃんの歌、聴いたことあるの？」
詩織「ええ、あります。「出会えて良かった」は、すごく可愛い曲で大好きです」
沙希「ありがとう。私が歌を歌うって、すごく恥ずかしいんだけど、でも、心を込めて歌ったから、やっぱりたくさんの人に聴いてほしいです。『over the rainbow』もいい曲ばっかりだから、ぜひ、詩織ちゃんも聴いてみてくださいね」
編集部「本当は、もっともっとふたりに話を聞いていたいけれど、時間も遅くなってしまったし、このへんでおしまいにしましょうか。ふたりともありがとうございました」
詩織・沙希「ありがとうございました」

虹野沙希、待望の1 stアルバム

『over the rainbow』
(now on sale/￥3,059)

上の対談でも話しているとおり、虹野沙希ちゃんの1 st アルバムがついに発売された。沙希ちゃんの明るく素直なキャラクターが、そのまま表現されたアルバムだ。

©コナミ／キングレコード

藤崎詩織＆虹野沙希

CD発売記念グッズ登場!!

聴いてから聴くか、聴いてから買うか!?

藤崎詩織2ndシングル「終わらないメモリー」「鼓動を止められなくて」と、虹野沙希1stアルバム『over the rainbow』のリリースを記念したオリジナルグッズが、各CDと同じ9月26日に発売される。今回は、テレホンカード、クリアファイル、ポストカード、リトグラフといったラインアップだ。

藤崎詩織 2ndシングル発売記念テレホンカード

●50度数／特製台紙つき
●¥1,200(非課税)

メリーゴーランドに乗った詩織ちゃん。ところで、この遊園地はどこなんだ!?

1stアルバム発売記念ポストカード 5枚組

●5枚セット
●¥500(税別)

クリアファイルと同イラストのポストカード。使うのがもったいない！

虹野沙希 1stアルバム発売記念テレホンカード

●50度数／特製台紙つき
●各¥1,200(非課税)

3つの中から選ぶもよし、すべて買うもよし。超コレクターズアイテム。

1stアルバム発売記念クリアファイル 5枚組

●5枚セット●¥1,200(税別)

背景がハーフトーンで、沙希ちゃんだけが浮きだって見えるクリアファイルセット。

藤崎詩織／虹野沙希 CD発売記念リトグラフ

●各¥15,000(税別)

限定各300枚の貴重品で、もちろんナンバリング入り。フレームつき。

発売記念グッズプレゼント

このページで紹介している、CD発売記念グッズ（リトグラフを除く）を各5名にプレゼント。応募方法は、希望商品、藤崎詩織インタビューの感想、あなたの氏名、年齢、住所、電話番号を明記して、〒102 東京都千代田区五番町6－2 ソニー・マガジンズ ヒロインゲームス編集部『ときめきプレゼント』係まで送ってください。応募締切りは10月25日(当日消印有効)。当選者発表は発送をもってかえさせていただきます。

※商品に関する問い合わせは、コナミお客様相談室・コナミホットライン TEL0120-086-573

TOKIMEKI MUSIC COLECTION

『ときめきメモリアルドラマシリーズ 虹色の青春 オリジナル・ドラマ・サントラ』

●発売中●¥2,854●コナミ／キングレコード

ドラマシリーズ第1弾『虹色の青春』のゲームストーリーを完全再現。ドラマサントラ3編に加え、新たにマルチ録音されたオリジナルゲームサントラ6曲を収録。

『月刊ときめきメモリアル '97 秋の増刊号』

●発売中●2枚組●¥3,568●コナミ／キングレコード

人気シリーズの増刊号第2弾。ときめきキャラ総出演による、歌、DJ、ドラマなど、内容盛りだくさん。このCDだけの特別プレゼントも実施している。

『MIDI POWER Pro.4 ～ときめきメモリアル～』

●発売中●¥3,873●コナミ／キングレコード

好評のMIDI POWER Proシリーズがさらにパワーアップして登場。SC-88と最強のDTM音源SC-88 Proを使用した、ファン待望の1枚。一聴の価値アリ。

『月刊ときめきメモリアル No.15』

●10月3日発売●¥2,243●コナミ／キングレコード

キャラクターソングは古式ゆかりと、五十嵐麗が作詞を担当した鏡魅のイメージソング。おなじみの各コーナーに加え「あなたが作るときメモソング座談会」も収録。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PACK IN SOFT

SEGASATURN

あなたのエンジン吹かしてあげる・・・

秋川みどり（豊島真千子）

CHARACTER

あなたを見つめるキャラクターは、
個性的な美女ばかり。勝ち気な瞳に
優しさが光るお嬢さま。
オイルまみれのツナギの下に
巨乳が揺れるあのコ。
妹みたいなハツラツ元気！美少女・・・・・
さらにさらに他にも、
テンコ盛りの女のコたちが待っている！

星野未来（伊倉一恵）

シミュレーション

レース以外の所でも、お楽しみは
タップリの育成シミュレーション。
ミニゲームのバイトに、遊びはデート。
勉強で特訓でパワーアップだ！
よりグレートになった主人公を、
女の子たちは放っておかない。
スポンサー、メカニック、バックアップと
彼女たちが応援してくれるぞ！
これはまさに自分自身のチューンナップだ!?

冬木　栞（かないみか）

RACE

もちろん、メインのレースゲームも
シッカリと本格派。
定評のある湾岸シリーズの技術が、
さらに洗練されて生まれ変わったぞ！
最初のレースは基本のカートから。
勝ち抜いてランクアップすれば、
さまざまなコースや、ビッグ・タイトルに
チャレンジできるぞ！
また、チューニングも思いのままに
できるから、頭脳的攻略もOKだ。

川上沙耶（鈴木麻里子）

国府田由里（富永みーな）

秋川ゆかり（豊島真千子）

本格レースゲームと恋愛シミュレーションがファースト・キッス！

湾岸デッドヒートシリーズ最新作！

湾岸トライアル Love♥

折原祐子（平松晶子）

倉石絵里（前田　愛）

12月発売予定
価格未定

藤田京子（井上喜久子）

NEW-SYSTEM

あなたが助手席に女のコを
乗せて走っている。
そのとき突然、隣のあのコが
いきなり話しかけるイベントが!?
これが、ラブ・ナビゲーション・システム！
（ラブナビと呼んでね）あなたの答えの選択で、
恋の行方は迷い道くねくね・・・・・
気分はもう、ドライブDEデート!?

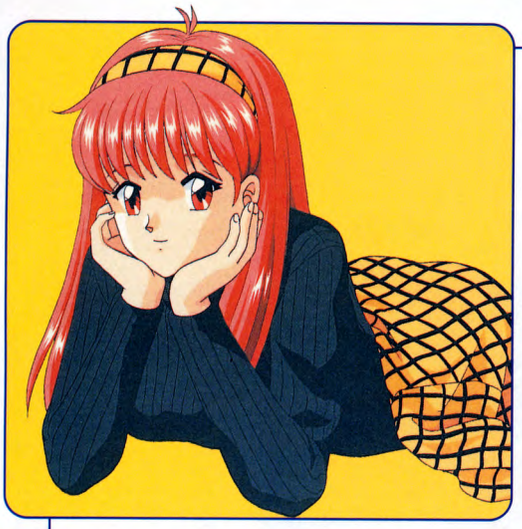
©1997 Victor Interactive Software Inc.

©1997 Victor Interactive Software Inc.

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

パック イン ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00～17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア



Heroine Games

ヒロインゲームス Vol.1 CONTENTS

スペシャルインタビュー

藤崎詩織 7

アーティスト"SHIORI"に迫る!!
●音楽ディレクター・流石野孝氏インタビュー
●本誌独占!
藤崎詩織×虹野沙希クロストーク

巻頭特集

DESIRE 16

本当!? アルとマコトのスペシャル対談実現!!

イマジニア最新情報 32
メルティランサー Re-inforce／マリーのアトリエ／怪刀乱麻

第2特集

センチメンタルグラフティ 36

ついにゲームの全貌が明らかに!!
12人キャラクター別イベント公開

最新ソフト情報

- NOëL~La naige~ 46
  ファン待望、続編の詳細に迫る!
- みつめてナイト 48
  待ちに待った画面写真初公開
- 卒業Ⅲ 50
  マーカス・窪田氏緊急インタビュー! シリーズ最新作の謎を追う
- この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO 54
  君のお気に入りキャラクターはいるか? 原画一挙公開!
- フレンズ~青春の輝き~ 56
  サターンへの移植決定! 少女たちと綴る青春の1ページ
- ブルーブレイカー 58
  ついに発売! イベント徹底紹介!!
- 放課後恋愛クラブ 60
  サターンへ移植! 気になる変更点は?
- タクティカルファイター 6
  スペシャル攻略&噂の美少女格闘家に迫る!!
- サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~ 64
- パワードール2 65
- プリズムコート 66
- 悠久幻想曲2(仮) 67
- ファインドラブ 68
- ウィザーズハーモニー2 69
- 湾岸トライアルLOVE 70
- DEBUT21 71
- プリンセスクエスト 72
  大運動会
- 銀河お嬢様伝説ユナ3 75
- トゥルーラブストーリー~Remember My Heart~ 76
- フォトジェニック 77
- 個人教授
- あいたくて…Your Smiles in my heart
- 働哭 そして…
- どきどきシャッターチャンス★~恋のパズルを組み立てて♡~
- 魔法少女プリティサミー~ハートのきもち~
- 黒の剣

- コスパ情報曲『UP TO COSPA』 94
- はんなみおのイッテモイイデスカ! 95
- インフォメーション 96
- 有島もゆコラム『こえのたまご』
- CD REVIEW 97
- 読者プレゼント 112

© 1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© 1994/1997 C's ware All Rights Reserved.
表紙イラスト● DESIRE
原画／田島直 CG／渡辺豪
© 1994/1997 C's ware All Rights Reserved.

徹底攻略

ROOMMATE 84
~涼子 in Summer Vacation~

特別企画

『ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3』座談会 78

カモン! ポリドル【ポリゴンアイドル徹底研究】 80

VOICE JAM

ボイスアーティスト・インタビュー

宮村優子 100
「『不意打ち』はどの曲もみやむらのチャレンジでした」

丹下 桜 104
あなたと一緒にフライトして心の旅に出よう

VOICE JAM ライブリポート

椎名へきる 106
STARTING LEGEND'97~届けたい想い~

センチメンタルグラフティ・サマーコンサート 108
せつなさ大炸裂!! 夏の終わりの夢物語

連載コーナー続々スタート

- 復活!!『うさかべしんぶん』 44
- 菊池志穂スペシャルコラム『キャラパラ』 82
- 読者コーナー『HG MUSEUM』 90
- HG SUPER COLUMN『同人誌ってなんだ!?』 92
- 満仲由紀子コラム『闇鍋日記』 93

DESIRE

デザイア

マルローネ　あら、シアじゃない。どうした

Atelier Marie

マリーのアトリエ

メルティランサー Re-inforce

美しいアニメーションが際立つ

AIR

今や押しも押されぬゲームメーカーへと成長したイマジニア。そのイマジニアが、好評を博した『EVE ～burst error～』路線のゲームを発表するために設立した新ブランドがイマディオだ。この章ではアニメーション技術に優れた、イマディオの魅力に迫ろう!!

©1994／1997 C's ware All Rights Reserved. ※画面は開発中のものです。

Imadio

新ブランド「イマディオ」とは……

イマディオとは、イマジニアとラジオの融合から生まれた造語で、イマジニアから良質のゲームを発信する、という意味を込めて名づけられた。このブランドから発売されるゲームの特徴は大きな4つの柱に集約される。まず、キャラクター重視、次にストーリー重視、さらに2D主体のアニメーション、そして実力派声優によるスピーチ機能。そう、あの『EVE』と同路線と思ってもらって間違いない。今後、このイマディオ、そしてイマジニアから目を離すことはできなくなるだろう。

快刀乱麻

イマジニアの新ブランド

イマディオのすべて

ついに登場したマルチサイトアドベンチャーを徹底解析!!

new rerease
Imadio
SPECIAL No. 7

DESIRE

デザイア

待ち望まれていた『DESIRE』がついに発売された。ストーリー、キャラクター、攻略法、アルとマコトの対談、そして開発者のインタビューによって、多角的にその魅力に迫る！

SEGA SATURN

●イマディオ●マルチサイトアドベンチャー
●発売中●価格¥6,800●開発状況100%

螺旋のように絡み合う複雑なストーリー！

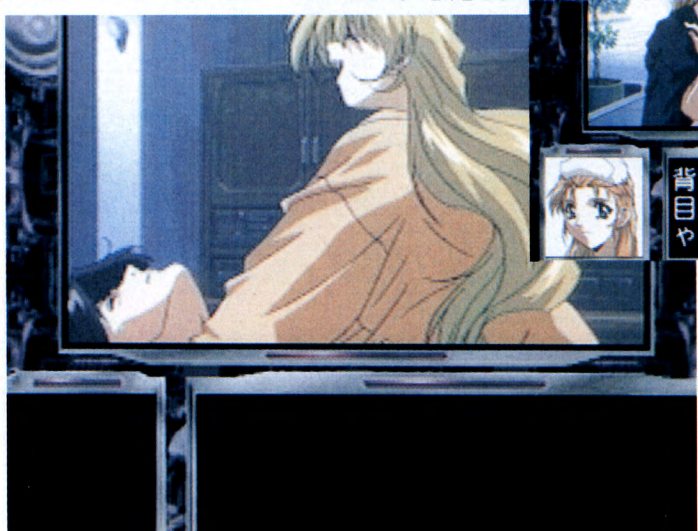
マルチサイトアドベンチャーとして発売されたこの『DESIRE』は、奥深いストーリーがひとつの特徴となっている。サターンでの前作となる『EVE』では、ふたつのストーリーがザッピングのように交差しながら物語が進んでいったが、この『DESIRE』は、アル編が終了してからマコト編に、マコト編が終了してから謎のシナリオに、というふうに、直接ストーリーが影響しあうことはない。しかし、アル編で解けなかった謎がマコト編で明らかになることがあるなど、そのストーリーの絡み方は『EVE』に劣らない。複雑な物語が楽しめる。

◀当然といえば当然だが、アル編とマコト編では、同じシーンでも見え方が全く違っている。アニメーションのアングルも変わる。

▲ビジュアル面だけでなく、ストーリー的にもよく練られている。プレイヤーを飽きさせない、魅力的なストーリーが展開していく。

ルシッドモーションやAVSSなど、新技術満載！

『EVE』の長所を受け継ぎ、この『DESIRE』には、様々な新技術が採用され、よりプレイヤーが感情移入しやすい環境がつくり上げられている。まずルシッドモーション。これは今まで以上に動画をキレイに見せることができるものだ。止め絵と動画の違和感も少ない。AVSSは、母音判別システムと呼ばれる技術。キャラクターの口がセリフに合わせて、リアルに開閉する。さらに、キャラクターの喜怒哀楽を表現するフェイスウィンドウが、画面左下に設けられている。これらの技術と先述した魅力あふれるストーリーが見事に融合し、唯一無二な『DESIRE』の世界観をつくりあげている。



▲これがAVSS。セリフに合わせてキャラクターの口の開き方が違う。アイウエオとンの6種類用意されている。
◀美しいアニメーションもこのゲームの特徴。静止画との違和感も感じない。

DESIRE 人物相関図

カズミ・M・グランチェスタ
出身地、国籍ともにイギリス。現在は、主体科学研究所主任。23歳。

DESIRE視察

シルビア・ブラザー
出身地・国籍はイギリス。航空学校パイロット科を卒業。現在DESIRE格納庫の整備士長を務める。22歳。

マルチナ・T・ステラドヴィッチ
出身地は不明だが、国籍はロシアとなっている。物理学と生物学の博士号を持つ。DESIRE総監督。年齢は不明。

尊敬

レイコ・クサナギ
出身地・国籍はアメリカ。ＧＩＴ経営工学科を主席で卒業しており、現在はマルチナの専属秘書としてDESIREに勤務。25歳。

上司

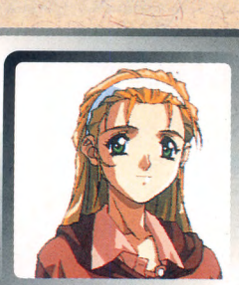
親友

ドクター・ゲーツ
本名不明。ドクター・ゲーツは通称。DESIREのコンピュータにも、その経歴は登録されていない謎の人物。年齢不詳。

よき話し相手

DESIRE取材

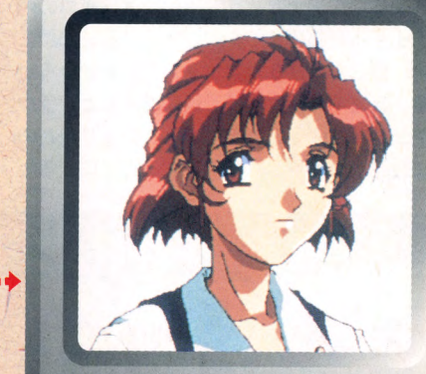
養女



エレナ・フランソワ
出身地はフランスだが、国籍はロシアとなっている謎の美少女。ドクター・ゲーツの養女かつ助手として働いている。18歳。

アルバート・マクドガル
通称アル。出身地、国籍はアメリカ。猪突猛進型万年浮気男。カリフォルニア大学経済学科を卒業後、ソーシャルニューズタイム社へ入社、現在に至る。言わずと知れた、この物語の主人公。24歳。

恋人



マコト・イズミ
出身地は日本だが、国籍はアメリカ。ＧＩＴ生体工学科を卒業後、生体科学研究所勤務を経て、現在はＤＥＳＩＲＥの技術主任を務める。もうひとりの主人公なのだが、ゲーム内での彼女の扱いは……。24歳。

大好き?

ティーナ
本名は不明。ティーナは通称。マコトを押しのけて、この物語のヒロイン的地位を確立している謎の少女。浜辺に流れついたところをアルに助けられる。過去の記憶を失っておりすべては謎。外見年齢は12〜13歳。

娘みたい

眼中になし?

惚れている?

同僚

クリスティ・シェパード
出身地カナダ、国籍イギリス。国際経営研究所勤務を経て、現在に至る。データプロセシングＡ級。28歳。

恋人?

カイル・K・カーツ
出身地・国籍ともにアメリカ。ＭＩＴ電子工学科卒業、経済局局長の推薦でDESIREに赴任。空手などの有段者でもある。26歳。

シェリル・シャトレート
出身地、国籍はブラジル。リオ国際工科大学からＧＩＴへ編入、同校卒業後にＤＥＳＩＲＥへやってきた。22歳。

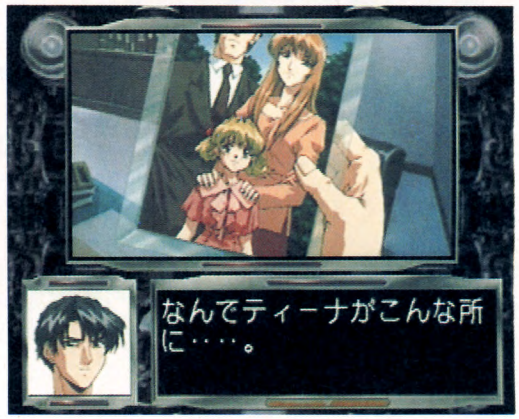
アル編とマコト編の最短攻略ルート完全紹介!!

ここでは、アル編4日目までとマコト編の2日目までの最短ルートを紹介。ストーリーは早く進ませなければならないというわけではないので、このルートに記されてない場所に行ってみるのも面白いだろう。

アル編・1日目

スクープを求めて南海の孤島DESIREへ

アル編は、ＤＥＳＩＲＥに向かう飛行機から始まる。飛行機の中では最初のキャラクター・カズミと出会い、忠告を受ける。アルの乗った飛行機は予定より１時間早く着いてしまい、恋人のマコトと会うことはできないが、格納庫でシルビアと出会う。散歩に出かけると浜辺で謎の少女ティーナと運命の出会いをする。格納庫に戻り、ティーナのことをシルビアに任せたあとは、レイコと一緒に研究所に向かう。研究所では受付嬢のクリス、ＤＥＳＩＲＥでの研究を取り仕切るマルチナと会う。宿舎ではレイコの代わりにシェリルが部屋まで案内してくれる。部屋に着いた後、ＤＥＳＩＲＥやマコトのことなどいろいろ考える。自室での行動をひと通り終えると、ラウンジでシェリルと会うことができる。シェリルとの会話中にカイルが出現し、喧嘩をすることになる。



▲▶浜辺を散歩中に出会う謎の少女ティーナ。彼女は記憶を失ってしまっており、過去のことは何もわからない。マルチナの部屋を探索中に発見する写真にティーナらしき姿が……。事故で死亡したマルチナの娘らしいが、関連はあるのだろうか？

アル編・1日目　最短ルート

オープニング
飛行機の中でカズミと会う。
↓
格納庫
シルビアから情報を得る。
↓
飛行場前
ひと通り行動すると浜辺へ行ける。
↓
浜辺
倒れているティーナを発見。
↓
格納庫
シルビアにティーナを預ける。
↓
飛行場前
ひと通り行動し、研究所へ移動。
↓
研究所前
レイコと会話をかわす。
↓
受付
警報を鳴らして怒られる。
↓
マルチナの部屋
ステラ教授（マルチナ）と会う。
↓
受付
8時にIDができると言われる。
↓
研究所前
レイコが待っている。
↓
宿舎前
シェリルと出会う。
↓
ホール
ラウンジで会う約束をする。
↓
自分の部屋
ひと通り行動し、いろいろと考える。
↓
ラウンジ
カイルと乱闘騒ぎを起こす。
↓
ホール
シェリルのいない間に探索へ。
↓
飛行場前
カズミと会う。
↓
ひと通り行く
研究所・受付には2回行くこと。
↓
ホール
エレナと会う。
↓
受付
クリスがいなくなっている。
↓
マルチナの部屋
端末から情報を引き出す。
↓
受付
クリスをごまかしつつ外へ移動。
↓
研究所前
レイコから注意を受ける。
↓
ラウンジ
シルビアに会う。
↓
自分の部屋
クリスから電話がかかってくる。
↓
宿舎前
マルチナと会う。
↓
研究所前
マコト、ティーナと再会。
↓
受付
クリスとカイルのキスを目撃。
↓
自分の部屋
クリスを抱く。
↓
マコトの部屋
ゴミ箱から自分宛の手紙を発見。
↓
ホール
シェリルとデートの約束をする。
↓
研究所前
中に入ろうとするとカズミ出現。
↓
格納庫
プライベートルームへ行ける。
↓
宿舎前
マコトとカイルに会う。
↓
マコトの部屋
ひとりにしてと言われる。
↓
自分の部屋
今日1日のことを考える。

DESIRE探索、エレナと出会う

カイルとの喧嘩のおかげ？　で、ＤＥＳＩＲＥの探索をするチャンスが得られる。ひと通り探索を終え、宿舎に戻るとティーナを探しているエレナと会う。ここでエレナと会うためには、ＤＥＳＩＲＥ内の施設や場所のすべてを訪れる必要がある。特に研究所受付には２回訪れ、クリスの異なるふたつのメッセージを見なくてはならないので注意しよう。エレナと会ったあとは、再び研究所へ。受付にクリスの姿はなくマルチナの部屋に入ることができる。端末からＤＥＳＩＲＥ関係者の情報を引き出すことができる。自室に戻るとシェリルから電話がかかってきて、海に行く約束をする。ＩＤを取りに研究所に向かうと、マコトとティーナに再会する。研究所でＩＤを手に入れることができず自室に戻ると、クリスがＩＤを持って訪れアルを誘惑する。その後、マコトを探して彼女の部屋へ。さらに彼女を探して外へ出ると、研究所前でカズミに、格納庫でシルビアに会う。宿舎に戻るとマコトを発見するが……。

▲格納庫を訪れるとシルビアのプライベートルームに入ることができる。彼女はＤＥＳＩＲＥでは軍事開発が行なわれているとアルに語るが……。

◀研究所でカイルとキスをしていたクリス。今度はアルを誘惑してくる。アルもまんざらではなさそうだが……。でも、本当に良いの？　それで。

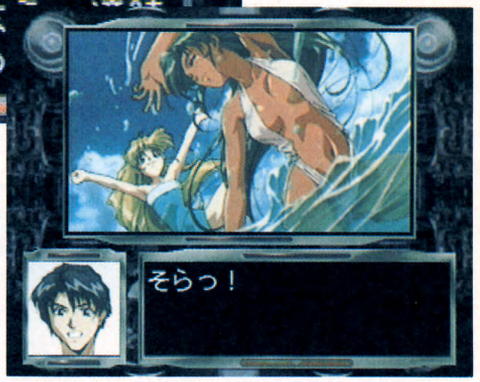
アル編・2日目

取材の後シェリルと海へ!! さらにシルビアと!?

夢の余韻をティーナに打ち消されて、目を覚ますところから2日目は始まる。ティーナをシェリルに預けて、マルチナの部屋へ取材に行く。カズミのチェックを受けつつインタビューを終え、外へ出るとレイコが待っている。レイコと夜に会う約束をした後に格納庫へ行くと、シルビアに会える。自室へ戻るとシェリルの着替えに遭遇してしまうなどのハプニングを経て、シェリルと海へ。海ではシェリル、ティーナのムービーを見ることができるぞ。しかし、水遊びを楽しむアル達の前にカズミが現われ、自室謹慎を言い渡されてしまう。海で泳ぐことは規則で禁止されているとのこと。何か研究と関係でもあるのだろうか？　宿舎内3階で会話をするカズミとゲーツを目撃し、ホールでマコトと会った後に再び外へ出る。格納庫へ行くと職員の姿が見あたらず、シルビアを探してプライベートルームへと移動。そこでドレス姿のシルビアを発見、しかし照れた彼女に部屋を追い出されてしまう。再びプライベートルームへ戻ると、すでにいつもの服に着替えてしまっている。なぜあんな服を着ていたのか？　と訊ねると、シルビアはアルが好きだからと答える。その後、言い寄ってくるシルビアを抱きしめることになる。シルビアを抱いた後、宿舎に戻るとシェリルが現われティーナ行方不明の報を告げる。再び外へ移動する。

▲アルの夢に出現する謎の美女。アルの名を悲しげに呼び、涙に濡れた瞳でアルを見つめ続ける。彼女は何者なのか？
▼シェリルとティーナと一緒に海へ。無邪気にはしゃぐ彼女たちの姿は、アルの心に安らぎをもたらしてくれる。

研究所前でエルナに、マルチナの部屋でゲーツに会うが、ティーナを見つけることはできない。宿舎に戻り2階でカイルと一緒のマコトに会う。その後ホールに戻るとシェリルと合流することができる。シェリルとの情報交換の後、研究所へ。しかし、研究所に行く前にティーナを連れたマルチナと遭遇する。



入り乱れる人間関係、そしてクリス死亡!!

アルの心配をよそに再会したティーナは、けろっとしていた。そんな彼女を寝かしつけ、レイコの部屋へ向かう。研究所の前で激しくカイルと言い合いをするレイコと会う。そして、彼女の部屋へ移動する。部屋で最初はマコトの会話をするのだが、酒を飲み続けるうちに話題は妙な方向へ……。そこにマコトがレイコを訪ねてきてしまい、慌てて部屋をあとにする。宿舎に戻ると、今度はカズミとクリスが激しく言い合っている。止めに入ると逆上したクリスがアルに襲いかかり……。

▲夜の宿舎前で激しく言い合いをするカズミとクリス。最初は、感情的になっているのはクリスだけのようだが、徐々にカズミのほうも……。ふたりの間でいったいどのような会話がかわされたのだろうか？
◀酒の勢いでレイコを押し倒すアル。レイコもまんざらではなさそうだが……？

アル編・2日目　最短ルート

自分の部屋 シェリルが来る	海 ふたりと遊ぶ。	2階 マコトとカイルに会う。
宿舎前 レイコと会う。	浜辺 カズミに怒られる。	ホール シェリルと合流する。
受付 クリスと会う。	自分の部屋 シェリルにティーナを預ける。	宿舎前 ティーナとマルチナと会う。
マルチナの部屋 インタビューを行なう。	3階 カズミとゲーツがいる。	ホール 私服姿のシルビアと会う。
受付 クリスがメディカルセンターへ。	ホール マコトと会う。	自分の部屋 ティーナを寝かしつける。
研究所前 レイコと夜に会う約束をする。	格納庫 シルビアを探す。	研究所前 レイコがカイルと口論している。
格納庫 シルビアと会う。	プライベートルーム シルビアを発見。	レイコの部屋 レイコを押し倒す。
自分の部屋 シェリル着替え中。	宿舎前 ティーナ行方不明。	研究所前 マコトから逃げ出したあと。
自分の部屋 気を取り直して海へ。	研究所前 エレナと会う。	宿舎前 クリスとカズミが口論している。
浜辺 シェリルとティーナのムービー。	マルチナの部屋 ゲーツと会う。	宿舎前 カズミがクリスを撃ち殺す。

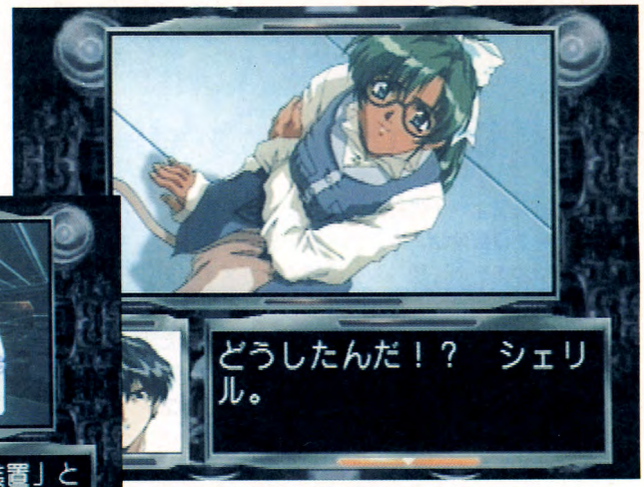
アル編・3日目

再び、ティーナが行方不明に!!　深まる謎!!

目を覚ますとシルビアが部屋を訪れていて、飛行機の到着と過去の研究員事故死についての情報をシルビアから聞くことができる。３日目はこんな感じで慌ただしく始まる。その後、写真撮影のために研究所へ向かう。ここで初めて研究室に入ることができる。研究室ではマコト、カズミが待っている。取材中のアルの反応装置という言葉に３人が共に激しい反応を見せる。果たして反応装置とはいったい何なのだろうか？　取材を終えて宿舎に帰ると２階でシェリルが倒れている。彼女はアルにティーナが何者かにさらわれたと告げる。２日目に続き、再びティーナの捜索を開始することになる。外へ出たら、まず格納庫に行きシルビアに会う。次に、浜辺へ行くとカズミが日光浴をしているので、彼女にもティーナのことを頼もう。カズミの予想以上に協力的な言動に戸惑いを感じることだろう。カズミとの会話のあとは島すべての施設や場所をひと通り探し、再び浜辺へ。すると、カズミが足を抱えてうずくまっている。どうやら足をケガした模様。カズミを介抱した後、

▲研究室の写真撮影中にアルが何気なく発した「反応装置」の言葉。３人の顔色が変わることから、かなり重要な装置であることがわかる。このあと、マルチナの口から思わぬ言葉が……。

彼女の部屋へと移動する。ここで、カズミからＤＥＳＩＲＥの研究やエレナ、ティーナに関しての貴重な情報を得ることができる。夜に格納庫で会う約束をしたら部屋を出て、メディカルセンターへと向かう。



▲◀宿舎ではシェリルが、浜辺ではカズミが倒れている。カズミを助け起こすムービーでは、彼女の可愛らしい表情が見れる。

アル編・3日目　最短ルート

自分の部屋
シルビアがいる。彼女から飛行機が来ることと、過去の事件についての情報を得る。

↓

マルチナの部屋
写真撮影のためにマルチナと研究室へ移動する。

↓

研究室
写真撮影開始。マコトたちが「反応装置」の言葉に過敏に反応する。

↓

研究所前
レイコと会う。彼女から、クリスの死体から薬物反応が出たことを聞く。

↓

２階
シェリルが倒れている。ティーナが何者かにさらわれたと彼女はアルに告げる。

↓

宿舎前
エレナと会うが、アルの顔を見るなり足早に去っていってしまう。

↓

格納庫
シルビアと会い、ティーナの捜索と保護を頼む。

↓

浜辺
カズミが日光浴をしている。ティーナのことを頼むと、今後のこともなんとかすると言ってくれる。

↓

ひと通り行く
移動可能な場所のすべてを探索する。

↓

浜辺
何かで足を切ったカズミが倒れている。彼女を助け起こして背負う。

↓

カズミの部屋
カズミからDESIREの研究内容、ティーナやエレナに関する情報を得る。

↓

診療室
机を調べるとティーナのペンダントを発見できる。

↓

メディカルセンター
レイコと会う。ドクターのことを思わせぶりに語り、去っていく。

↓

浜辺
マルチナと会い、昼間の取材について語る。ここで彼女は自分の過去をアルに語る。

↓

３階
カイルがシェリルを殴る。怒ったアルがカイルに殴りかかるが、返り討ちに会う。

↓

格納庫
何度か床を調べるとカズミのブレスレットを発見。さらにパイプを調べると血痕を発見する。

↓

右手の通路の奥
カズミとシルビアが倒れている。特にカズミのほうは傷がひどく、大量の血を流している。

↓

飛行場前
カズミの言葉に従いシルビアを連れて逃げると、格納庫が爆発する。犯人と疑われ身柄を拘束される。

↓

自分の部屋
マコトからDESIREから出て行けと忠告を受ける。その後いろいろ考え、疲れたら寝る。

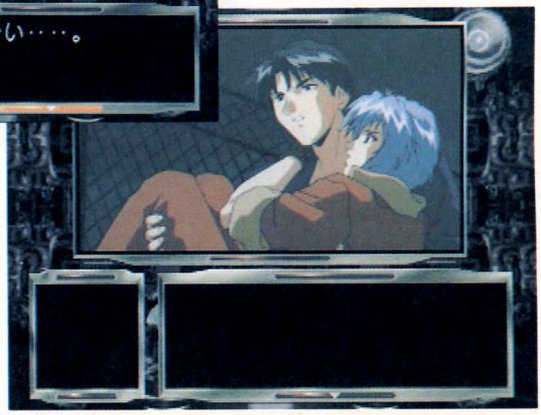
格納庫炎上!!　物語は思わぬ方向へ!!

メディカルセンター内では、ティーナのペンダントを発見することができるが、彼女自身は見つけることができない。メディカルセンターを出たら、次は浜辺へ移動しマルチナと会う。彼女との会話を終えたら、宿舎３階へ。カイルに殴られているシェリルに遭遇する。どうやら彼女はカイルとつき合っていたようだ。しかし、彼女はカイルの催眠術で、カイルのことが好きと思いこまされてしまっていただけらしく、彼女はアルが好きだと告げる。シェリルと別れたら、格納庫へ向かう。カズミの姿はどこにもなく、床を調べてみると彼女のブレスレットが落ちている。さらにパイプを調べると……。

▲アルの膝に頭を乗せるシェリル。その顔には幸せそうな表情が浮かんでいる。彼女はこのあと、眠ってしまう。その寝顔も可愛いぞ。

▶格納庫の奥に倒れていたシルビアを救い出し、懸命に走るアル。このあと、格納庫が爆発、炎上して物語は急展開を見せ始める。

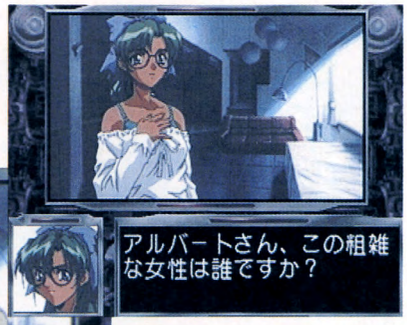
▲ふだんは見ることのできないカズミの私服姿。その表情もいつものしかめっ面と違い可愛らしいものとなっている。足の包帯が痛々しい。



アル編・4日目

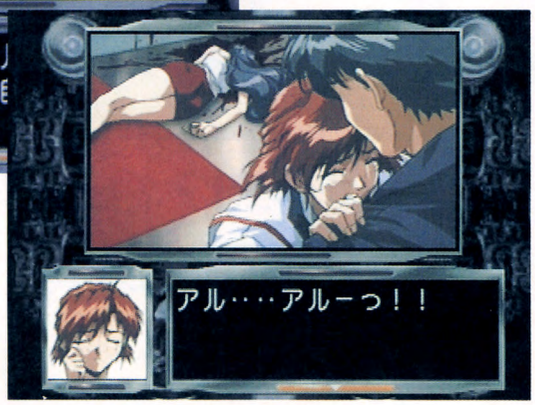
研究員が離島準備、DESIREにいったい何が!?

3日目の最後に格納庫爆破の犯人として、その身柄を拘束されてしまったため、4日目は自室軟禁状態からのスタートとなる。目を覚ますと、まずシェリルが部屋を訪れる。彼女と逃げる算段をしているところに、シルビアが現われる。ところがシェリルと顔を会わせると、彼女はシェリルと口喧嘩を始めてしまう。シェリルのほうもきついロ調でシルビアに喰ってかかる。ふたりをなだめたところへ、今度はマコトが現われる。マコトのロからは、真犯人の名とアルの解放が語られる。部屋から出たら宿舎3階、格納庫で、それぞれシェリルとシルビアに会う。その後メディカルセンターに移動。ティーナの悲鳴を聞く。そしてセンター内へ移動。さらに、レイコを追って研究所へ移動。すると、研究室からティーナの声が聞こえる。マコトからＩＤを奪い研究室に向かい、研究室内をそれぞれ何度も調べると……。



▲シェリルのほうも、シルビアの姿を見ると不機嫌になってしまう。何かにつけてシルビアと張り合い、口調もいつもと違うきついものになる。

▲アルの部屋でシェリルと会い、機嫌を損ねるシルビア。シェリルが気に入らない様子で、いちいち彼女に突っかかっていく。



▶レイコを追って研究所に行くと、レイコが倒れている。そして、アルに抱きつき泣き出すマコト。彼女は泣きながら、自分がレイコを撃ったと告げる。

アル編・4日目　最短ルート

自分の部屋
シェリルとシルビアが来る。ふたりと会話をしていると、マコトが来て真犯人はレイコだと告げる。

↓

3階
シェリルと会う。なにやらシルビアに対する文句を聞かされる。

↓

宿舎前
カイルが出現し悪態をついていなくなる。まだ、アルが犯人だと思っているらしいが？

↓

格納庫
シルビアと会う。彼女からはシェリルに対する苦情を聞かされることになる。

↓

メディカルセンター
ティーナの悲鳴を聞く。あたりの様子を調べ、診療室へ移動する。

↓

診療室
カーテンの陰からレイコの死体を発見する。しかし、彼女は突然起き上がり走って逃げ出す。

メディカルセンター
あたりの様子などを調べつつ、彼女のあとを追う。

↓

研究所前
研究所内から銃声が聞こえる。所内へ移動する。

↓

受付
レイコが血を流して倒れている。泣きながらマコトが抱きついてくる。ティーナの悲鳴を再び耳にする。

↓

研究室
ひと通りの行動を何度か繰り返すと、ドーム内へ移動することができるようになる。

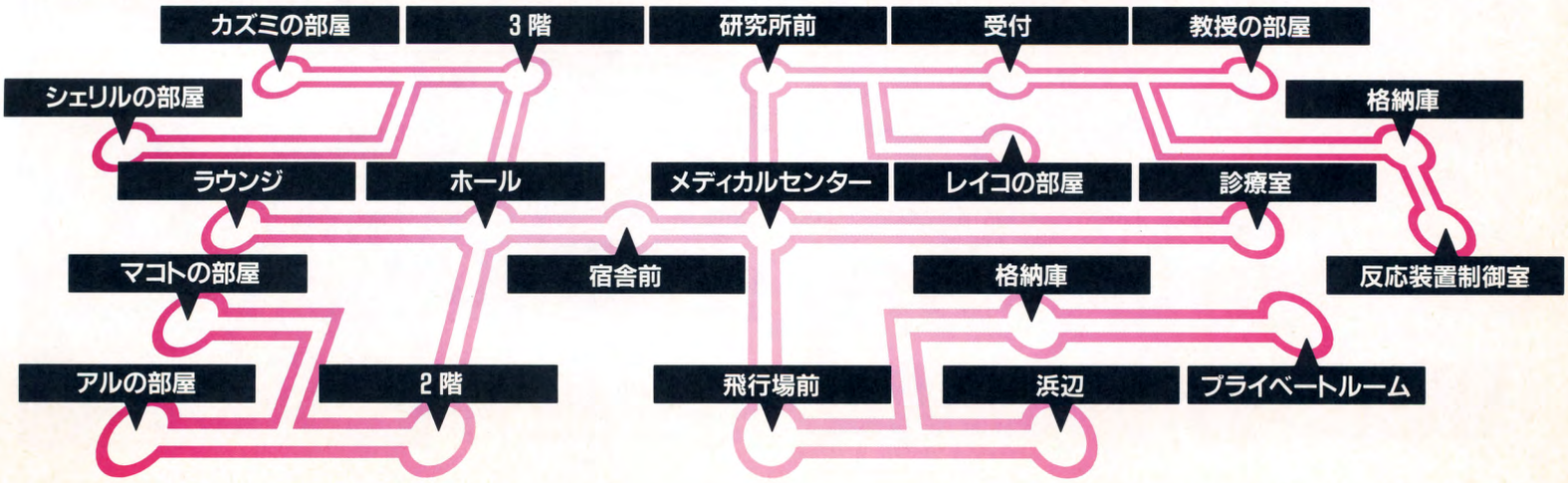
↓

反応装置制御室
ドームの中。ここでティーナを発見する。さらに奥には無言でたたずむマルチナの姿が……。

◀ティーナの声を追って侵入した研究室には、マルチナがいた。彼女はここで何をしようとしていたのか？　物語はクライマックスへと進んでいく。

DESIRE攻略マップ
DERIRE MAP

ここで、ＤＥＳＩＲＥ島内のマップを少し紹介しよう。マップといっても場所と場所の相関図のようなものだが……。例えば、宿舎前はイベント発生率こそ低いがここからは比較的どこへも移動でき戻ってこれるので、ＤＥＳＩＲＥ内での中継地点となる。また、浜辺は飛行場からしか行くことができないので、そのことも覚えておこう。メディカルセンターは、ゲーム後半にならないと行くことができない。



マコト編・1日目

技術主任マコト、その研究内容とは!?

マコト編は彼女の技術主任という肩書き上、研究所内部での話が中心となる。アル編ではあまり見ることのできなかった研究所サイドだが、果たしてその内容は？　マコトの１日目は目覚まし時計に起こされるところから始まる。目を覚ましたあとは速やかに部屋を出て、飛行場へ向かう。途中でレイコと合流する。どうやら彼女はアルに興味があるようで飛行場までついて来ると言ってきかないのだ。レイコと一緒に飛行場に行くとそこにアルの姿はなく、シルビアに行方を訊ねるとぶらりと出ていったという。呆れているところに、研究所からの緊急呼び出しがかかりアルのことをレイコに頼んで、研究所へ。研究室ではマルチナとカズミが待っている。ふたりから悪い情報を聞き、制御室へ移動する。制御室内にはシェリルの姿がある。顔色の悪いシェリルに部屋で休むように告げ、マコトは制御室内を点検する。

◀メディカルセンターへ行くとエレナに会う。彼女と一緒に診療室へ移動すると、ティーナの姿がない。いったい、彼女はどこへ……!?

▲呼び出しを受け研究室へ行くとカズミがいる。彼女はマコトに計測器は来ないと告げる。
▶マコトは研究室内で行方不明になったティーナを発見する。

マコト編・１日目　最短ルート

オープニング
この実験は危険だと告げるマコト。しかし、その言葉はマルチナに聞き届けられなかった。

マコトの部屋
目を覚ますマコト。アルを迎えに行くことを思い出し慌てて身支度を始める。

宿舎前
レイコと会う。彼女はアル見たさでマコトについてくる。カイルも現われるが追い払われる。

格納庫
シルビアからアルはどこかへ行ったと告げられる。そこへ、研究所から呼び出しが入る。

受付
クリスと会話をする。彼女からカズミの存在を知らされるマコト。その後、研究室へ移動。

研究室
マルチナとカズミがいる。カズミの口から計測器が来ないことと工作員の存在を知らされる。

制御室
働き詰めのシェリルに宿舎に帰って休めと告げる。その後、装置の点検を始めるとタイトルが出る。

研究室
画面が切り替わったら外へ出る。

受付
クリスと会話をし外へ出る。

研究所前
アルを待っているレイコと会う。彼女からアルがティーナを拾ったことを聞かされる。

メディカルセンター
エレナが現われ、ティーナが脱走したと告げる。

3階
アルに行方をくらまされて途方に暮れているシェリルと会う。

ひと通りさがす
移動可能な場所をひと通りさがす。

研究所前
エレナと会い、ティーナは見つからなかったと告げる。エレナはしきりにゲーツの怒りを怖れる。

研究室
端末に向かい作業を進めると、物音がする。あたりの様子を調べるとティーナを発見。

研究所前
アル、ゲーツと会う。マコトの心配をよそに、アルはゲーツと口論を始め彼を怒らせてしまう。

アルの部屋
ティーナとの会話をひと通りすますとアルが帰ってくる。あとで会う約束をしたら自分の部屋へ。

自分の部屋
アルを待ってあれこれやっていると、レイコが部屋にやってくる。彼女とリハーサルをすることになる。

アルの部屋
アルの部屋ではクリスとアルの浮気現場を目撃する。

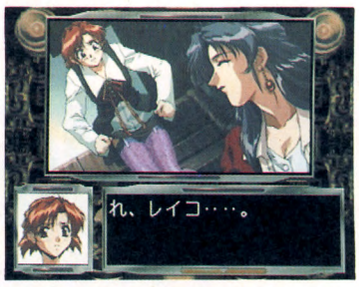
浜辺
浜辺をうろついているところへカイルが登場。催眠術をかけられたマコトはカイルとキスを……。

宿舎前
宿舎に戻るとそこにはアルの姿があり、マコトは言葉に詰まる。ふたりのすれ違いの始まり。

自分の部屋
何も考えずに眠る。

アルが浮気!?　始まるマコトの不幸!!

研究所を後にするとアルを待っているレイコに会う。彼女からティーナのことを聞いたらメディカルセンターへ。エレナに会い、ティーナ脱走の報をうける。ひと通りティーナをさがした後、研究上に戻り端末を操作するとティーナを発見することができる。ティーナを連れて外へ出るとゲーツとアルに会う。アルの部屋へティーナを連れていき、部屋で会う約束をアルとするが約束は守られない。様子を見にアルの部屋へ行くとそこでクリスを抱いているアルを発見。激しいショックを受け、浜辺へ足を運んだところをカイルに催眠術をかけられてしまう……。



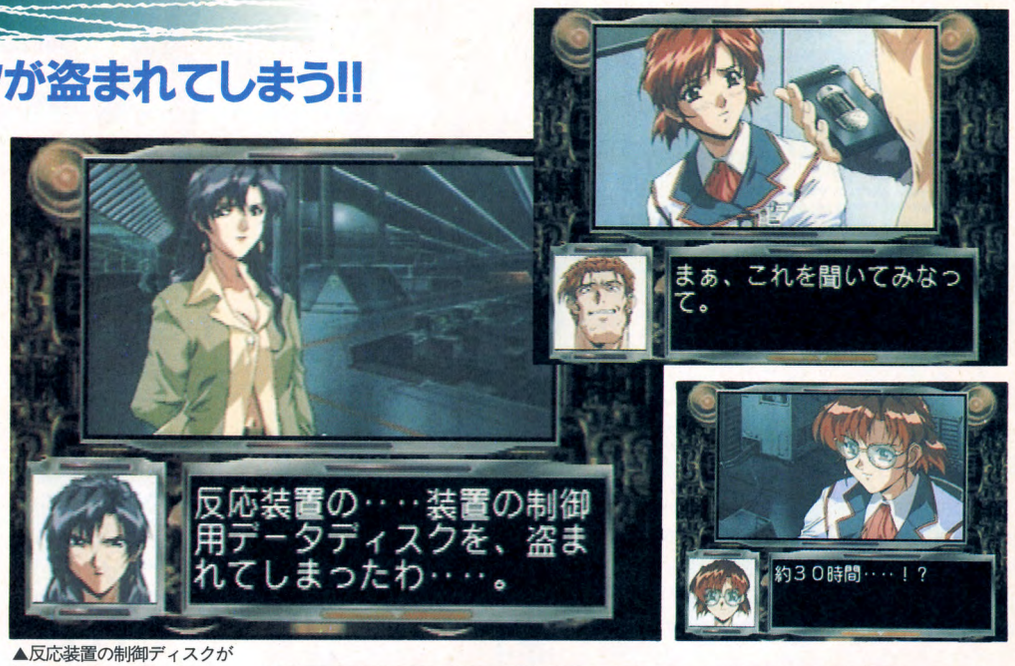
◀▲マコトの部屋を訪れたレイコは、あれこれと指図。いろいろとリハーサルするマコトとレイコ。ふたりの間には友情以上の何かが感じられる。

▶アルの部屋を訪れたマコトは、そこでクリスと抱き合うアルの姿を目撃。このときを境にふたりの間に溝が入り始めてしまう。

マコト編・2日目

反応装置の制御用ディスクが盗まれてしまう!!

マコトの2日目はなんとも気怠く始まる。部屋を出たあとは真っ直ぐ、研究所へと向かう。研究室に着くとレイコが待っていて、制御用ディスクが盗まれたことを告げる。シェリルをごまかしつつ、マルチナの部屋へ移動。マルチナに事態の報告をしたら、再び研究室へ移動して装置暴走までの時間を計算する。そして、コンピュータが計算をしている間にラウンジへ行き、エレナと会う。彼女の口からレイコとゲーツが口論をしていたことを聞かされる。その後、ホールへ行くとアルと出会うことになるが、気まずい雰囲気に耐えきれないマコトはその場から逃げ出してしまう。自分の部屋に戻るとレイコがやってくる。彼女にアルのことやカイルとのことを相談するマコト。レイコが帰ったらアルの部屋へ移動。しかし、廊下でカイルと出会ってしまい、アルに会うことはできない。マコトは再び催眠術をかけられ、操られたまま宿舎内をカイルと移動することになる。そこでティーナをさがしているシェリルと遭遇。さらにアルにまでカイルと一緒のところを目撃されてしまい動揺するマコト。そこをカイルにつけ込まれ、マコトは研究所の情報を引き出されてしまう。



▲反応装置の制御ディスクが盗まれたという報告は、マコトに大きなショックを与える。さらに暴走までの時間もわずか30時間しかないという。立て続けにマコトを襲う不幸の数々。可哀相すぎる。

つきることのないマコトを襲う不幸!!

カイルに情報を引き出されてしまったあとは浜辺へ移動する。そこでマルチナと会う。彼女は愛とは相手を信じることだと述べ、自分のことを語り出す。どうやら、彼女には愛する人がいるらしい。それも、心底想ってやまない人物が……。マルチナとの会話の後に、彼女から恋のお守りをもらったら、飛行場へ移動する。そこでは私服姿のシルビアに会うことができる。シルビアに会ったあとは研究室へ。端末を操作すると暴走までの計算結果が出ている。時間は予想以上に少なく、わずか30時間だ。そのことを報告しにマルチナの部屋へ行くと、そこにはゲーツの姿があり、しかもマルチナとキスをしている。戸惑いながらも計算結果をマルチナに報告する。報告が終わったら今度はレイコの部屋へ。そこで銃声を聞き、宿舎前へ移動。クリスの死体を見て気を失ったマコトは、メディカルセンターへ運ばれてしまい……。

▲浜辺で出会ったマルチナは、相談にのってくれ、その後、恋のお守を手渡してくれる。

▲▶クリスの死体を見て気を失ってしまうマコト。意識を取り戻したマコトの前に、エレナがせまってくる。彼女はマコトを誘惑しつつ、薬を盛る。朦朧としたところにエレナの甘い声が響く。レイコの行動を阻止せよと彼女は言う。

マコト編・2日目　最短ルート

マコトの部屋
気が重いながらも目を覚ますマコト。

宿舎前
エレナと会い、昼過ぎにラウンジで会う約束をする。マコトに相談があるらしいのだ。

研究所受付
クリスに会うが、マコトは彼女の顔を正視できない。夕べのことがあるからだ。

研究室
ここではレイコがマコトを待っている。彼女から反応装置の制御ディスクが盗まれたことを聞く。

受付
再びクリスと会う。

マルチナの部屋
マルチナに反応装置の制御ディスクが盗まれたことを報告する。

研究室
暴走までの時間を計算していると、マルチナがやってくる。彼女とインタビューの話などをする。

ホール
アルに会いに来たというシルビアと会う。

ラウンジ
エレナと会う。彼女はレイコとゲーツが言い争いをしていたと言うのだが……。

ホール
アルと会うが気まずくて会話はできない。

マコトの部屋
レイコがやってきて相談に乗ってくれる。

アルの部屋
アルの部屋に入ろうとするが、カイルが現われ邪魔されてしまう。

宿舎前
カイルと共に宿舎を歩いていると、ティーナをさがしているシェリルと出会う。

2階
アルと会ってしまい、カイルと一緒のところを見られる。気まずい雰囲気のままアルと別れる。

マコトの部屋
カイルがマコトから情報を引き出してしまう。

浜辺
考えごとをしているとマルチナが現われる。

飛行場前
私服姿のシルビアと会う。マコトの顔を見ると、彼女は頬を赤らめて走り去ってしまう。

研究室
計算結果が出ている。なんとわずか30時間しかない。

マルチナの部屋
ゲーツとマルチナのキスシーンを目撃。その後、マルチナに計算結果を報告する。

レイコの部屋
レイコと装置の暴走やゲーツに関しての会話をする。会話中に銃声がきこえる。

宿舎前
シェリルが現われ、クリスが死んだことやアルが事情徴収に連れて行かれたことを告げる。

診療室
エレナからレイコの行動をやめさせるように言いきかせられる。

[SPECIAL TALK SESSION VOL.1]

特別×対談

アルバート meets マコト

魅力あふれるキャラクターばかり登場する『DESIRE』において、他のキャラクターを差し置き主役を務めているふたり、アルバートとマコトによる夢の対談がついに実現。恋人同士として登場するふたりの関係、そして謎が深まるDESIREのことなど、その話題は多岐にわたった。ゲーム中にはわからなかったふたりの秘密が今、明らかに!?

容姿端麗・猪突猛進男と才色兼備・マニュアル女

――本日はお忙しいところお集まりいただきまして、本当にありがとうございます。では、早速始めさせていただきます。基本的にはおふたりに話していただくんですが、一応こちらで質問などを用意していますので、ところどころでロをはさませていただきます。よろしくお願いします。まず初めに、おふたりの出身地を教えていただきたいのですが……。

アル「アメリカです。西海岸のほうの」

マコト「名前の通り、日本です。と言っても、最近は全然帰国していませんが……」

――最近の日本は、本当に物騒な事件が多いので、帰国せずにDESIREにいるほうがよっぽど安心かもしれませんよ。アメリカ人のアルバートさんには、関係ないかもしれませんが……。あっと、これはべつに人種差別からくる発言じゃないですよ。私も日本人なんで、純粋にマコトさんに忠告しているだけですから……。ところで、おふたりとも何か趣味はお持ちですか？

アル「まあ、これを見てくれ（と言って胸を指す）」

マコト「刺繍でしょ。はいはい」

アル「……冷たいなぁ。それじゃ、マコトは？」

マコト「読書、かな。あと、研究」

アル「……つまらないやつ……」

――まあまあアルバートさん、そう言わずに。人の趣味は尊重しないとダメですよ。人の趣味というのは千差万別で、それをバカにしたことによって、殺人にまで発展することもあるんですから（真顔）。それに、アルバートさんの刺繍という趣味だって、男の人としてはとても珍しいじゃないですか？

アル「そんなことはないと思う！」

マコト「女性でも珍しいと思うけど……」

――私のせいかもしれませんが、なんだか話が妙な方向に進んでいってしまいそうなので、そろそろもとに戻しましょう。自分の性格をひと言で表現してほしいんですが……。

アル「容姿端麗なナイスガイ」

マコト「猪突猛進な万年浮気男でしょ」

アル「……（無言）」

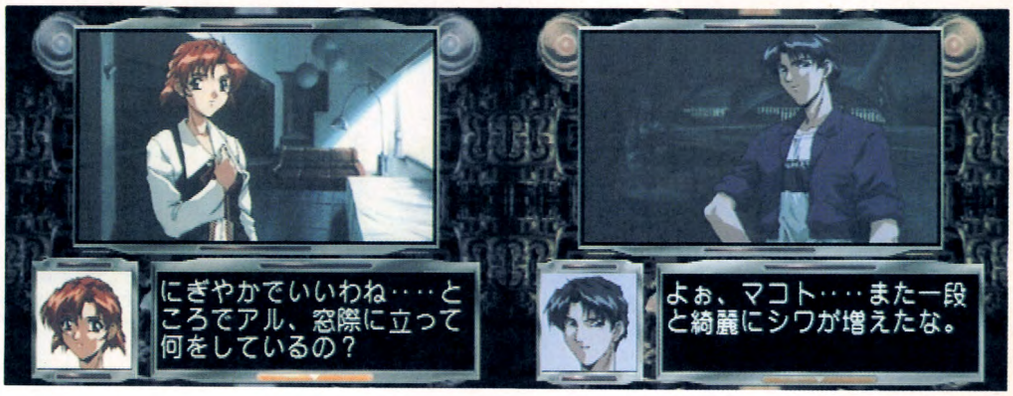
マコト「私は、才色兼備ってよく人から言われる、かな」

アル「……（明後日の方向を見ながら、鼻歌）」

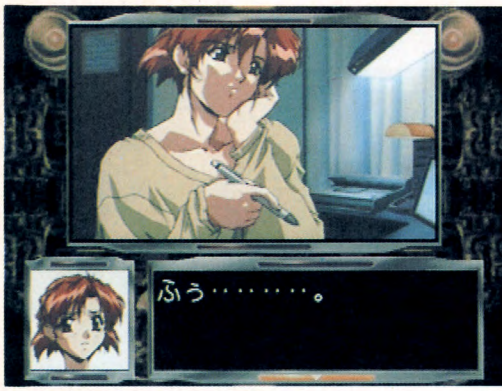
――〝容姿端麗〟と〝才色兼備〟ですか（ちょっとあきれているというのが、表情にありありと出ている）。自分で自分のことを説明するのって本当に難しいですよね。

アル&マコト「……（司会担当をにらみつける）」

運命的なふたりの出会い そして気になるデートの内容



――（ちょっとビビッているが、気づかないふりをして）では逆に、相手がどんな人物なのかをそれぞれに語っていただきたいのですが……。
アル「（少し考えて）そーだなぁ、努力の人、って感じ」
マコト「女の子ならみんなに愛想がいいの。優しさのバーゲンセールをしてるみたい」
アル「……俺はマコトひと筋だぜっ!!（真顔）」
マコト「はいはい（赤面）」
――お熱いね。よっ、ご両人!!
アル&マコト「……（司会担当をにらみつける）」
――ふごふご（冷汗）……失礼しました。ちょっと調子に乗ってしまいました。気をとり直して、えーとですねぇ、相手のどんなところが魅力なのかをそれぞれ教えていただきたいのですが……。
マコト「私にはないものをいっぱい持っているな、と思っていつも憧れています」
アル「（照れながら）俺なんかが知らないことを、いっぱい知っていることかな。社会的にも学問的にも。まあ、人間は自分にないものを、昔から他人に求めてきたわけじゃないですか」
――うーん、アルバートさん、カッコイイことを言いますねぇ。その言葉、私もこれから使わせていただきますよ。〝人間は自分にないものを、他人に求める〟、なんかカッコイイうえに、官能的でもありますねぇ。えっ、深読みのしすぎですか？　じゃあ質問に戻りまして、おふたりとも、相手のどういったところが好きで、どういったところが嫌いですか？
マコト「好きなところは、優しいところ。まあ、だれにでもっていう気もするけど。それと、洞察力というか、観察力かな。まあ、これは長所でもあり短所。嫌いなところはＴＰＯがおかしいところかな。ふたりっきりのときも、仕事のこととかで質問責めにしてきたりすることもあるもの。あと、私が一緒にいても、ほかの女の子ばっかり見ていたりするところも嫌い」
アル「俺は、うーん……（腕組みをする）……安らげるところかな。一緒にいると、心が優しくなれる」
マコト「（小声で）……だれとでもでしょ……」
アル「うっうん（咳払い）……嫌いなところは、けっこうマニュアル入っちゃってるところかな。このままじゃ、突発的な事態に対処できないんじゃないかって心配になるときもあるよ」
――うーん、アルバートさんは本当に、心からマコトさんのことが好きなんですねぇ。そんな細かいところまで心配しているなんて……。私は感動してしまいましたよ。こんなに好かれているなんて、本当にマコトさんは幸せ者だ（感動して泣いている）。ところで、おふたりの出会いというのは、どういったものだったのでしょうか？
アル「確か、マコトがグランチェスタ財団の生体科学研究所にいたころだっけ」
マコト「そうそう。なんか新聞社が取材に来るからって、急に所長に言われて……」
アル「待ち合わせ時間よりも２時間くらい早く着いちゃって、あたりをぶらぶらしていたら……」
マコト「重要研究区画で突然警報が鳴り出して……」
アル「警備員のエスコートで初めて逢ったんだよな、確か」
マコト「私も怒られたのよ、あのとき」
アル「で、そのあとに〝お詫びもかねて、食事はいかが？〟って誘った。違ったっけ」
――積極的ですねぇ、アルバートさん。それが初デートですかぁ。いいなぁ、デート。私も久しぶりにデートしたいなぁ。しかも、初デートかぁ、うらやましい！　あっ、私のことなんてだれも聞いていない？　すいません。質問に戻ればいいんでしょ……ブツブツ……。えーっと、おふたりは現在、どれくらいのペースで、どういった場所でデートをしているんですか？　恋人同士の読者もきっと読んでいると思いますので参考までに……。
アル「マコトがDESIREに配属されてからは、全然会ってないなぁ。半年に１回くらい？」
マコト「しょうがないじゃない。忙しいんだから。私がひまなときには、アルが決まって忙しいし……」
アル「全然休みがかみ合わないんだよな」
マコト「そうそう。で、会ったときはだいたい買い物して……お茶とか飲んで、食事して……」
アル「１日中引っ張りまわされて、そのあとは……」
アル&マコト「……（ふたりとも無言）」
アル「……って感じかな（笑）」
――〝……（無言）〟ってのは何なんでしょうね。気になりますねぇ。もう、今夜は気になって眠れなくなっちゃいますよ。まぁ、あんまり深くつっ込むと大変なことになってしまうかもしれないので、この辺までにしておいて……。あっ、もしかして今日って、その半年に一度のデートの予定の日だったりしましたか？　おふたりが都合いい日ということで、取材を今日に設定してしまったんですが……。
アル&マコト「……（無言でうなずく）」
――あちゃー、失敗したぁ。悪いことしちゃったなぁ。どうしようかなぁ。まぁ、考えていてもしょうがない、次の質問にいきましょう（全く悪びれていない）。突然なんですが、マコトさんとレイコさんは、どういった関係なのでしょうか？　また、マコトさんはレイコさんのことをどう思っているのでしょうか？　とっても仲が良さそうに見えるのですが……。
アル「俺も気になる……」
マコト「ＧＩＴ（大学）時代からの親友よ。……ただのルームメイト、腐れ縁よっ！　それ以外に何もない……」
レイコ「（突然現われる）あ～ら、ずいぶんな言いようね。昔はあんなに……」
マコト「ともかくっ!!　いい意味で、友達ですっ！　女性的にも、憧れている部分はあるし……ね」
レイコ「……（不敵な笑みを浮かべて去っていく）」
アル「……」



マコト最大のライバルは？ その答えはやはり、あの人物!?

――うわぁ、やっぱりレイコさんは美しいですねぇ。私、レイコさんにインタビューしたいなぁ。

アル「そうだろう。やっぱりレイコさんだよなぁ」

マコト「……（司会担当とアルを交互ににらむ）」

――えーっと、次の質問はなんだったけなぁ（冷汗）。あっそうだ、おふたりの仕事について教えてください。また、どうしてその職業を選んだのかについても教えてください。

アル「ＳＮＴ（ソーシャルニューズタイムズ社）に勤めている一記者です。物事を多角的に見るのが好きなもんで……」

マコト「今は、グランチェスタ財団の〝DESIRE〟で研究主任をしています。その前は、さっきも言ったとおり、生体科学研究所で研究員を……。この職業を選んだ理由は、やっぱり物事の本質を掘り下げるのが好きだからかなぁ……」

――ていねいなお答え、ありがとうございます。そういえば、アルバートさんが働いているＳＮＴって、今話題のタブロイド紙でしたっけ。まぁ、いいや。ところで、おふたりとも、ティーナちゃんについてはどういった印象を持っていますか？

アル「なんか、他人って気がしないんです。娘みたいな気がして……。ほっとけなくて」

マコト「私はちょっと苦手。元気すぎるって気がしちゃって……。いじめられちゃうし」

――うーん、〝いじめられる〟ですか。いじめは今や社会問題ですからねぇ。気をつけないと。あっ、もしかしてマコトさんて、いじめられっこだったんじゃないですか？　なんか、そんなイメージがあるなぁ。それをティーナちゃんが敏感に感じ取って、マコトさんをいじめると……。

アル&マコト「……（あきれている）」

――うんうん、やっぱりそうか（ひとりで勘違いをしたまま納得）。そのマコトさんだれに質問です。数多く登場するキャラクターの中で、だれが最大のライバルだと思いますか？　もちろん恋のライバルという意味ですよ。

マコト「……一概に言えないのよね……。でも、アルといる時間がいちばん長いティーナが気になっているのは確かね」

アル「おいおい、ティーナはまだ子供だぜ。やきもちなんか……」

マコト「……（アルをにらむ）」

アル「なんでもないです。はい」

――はっはっはっ（笑）。

アル「……（司会担当をにらみつける）」

――ふごふご（冷汗）。えーっと、最後にですねぇ、この本の読者の方にメッセージをいただけたらと思うんですが……。

アル「そうですね、この『DESIRE』は、マルチサイトシステム採用ソフトの、第１弾なんです」

マコト「『ＥＶＥ』よりも前の作品ですが、それに〝Lucid Motion for SEGA SATURN〟という新動画エンジンと、〝AVSS〟という自動母音判別システムを採用して、『ＥＶＥ』よりも感情移入度を格段に上げてあります」

アル「俺たちの迫真の声と、キレイな動画を見ながら、練り込まれたシナリオを楽しんでくれっ！　よろしくなっ!!」

マコト「というわけです」

アル&マコト「とにかく、ゲームをプレイしてください！」

――本日はどうもありがとうございました。

というわけで、『DESIRE』の主役のふたりのインタビュー的な対談をお送りしたわけだが、ゲームをプレイするだけでは見えてこなかった、プライベートな部分のふたりを垣間見ることができて、とても有意義だったと思う。恋人同士としても知られているふたりだったが、対談中にそういったそぶりを見せることはまれで、どちらかというと、学生時代の同級生のような雰囲気だった。もちろん、仲が悪いと感じたわけではない。仲はかなりいいんじゃないかと、私個人としては思う。しかし、何度もしつこいかもしれないが、恋人という感じではなかった。

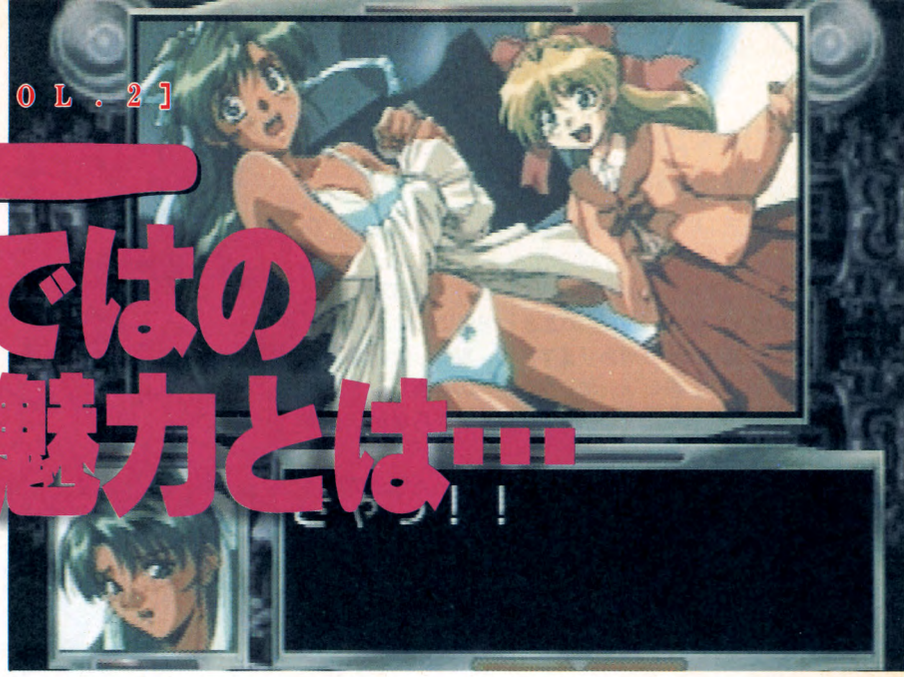
うれしい誤算はレイコさんの登場。マコトさんの話では、DESIREにいるはずということだったが（対談を行なったのは本土。しかも、場所は私（担当編集者）と編集長、そしてアルバートさんとマコトさんの４人しか知らないはずだったのだが……）、なぜか対談の会場に現われ、ひと言だけしゃべって帰っていってしまった。私としては、そのままいてもらってもかまわなかったのだが……。残念だ。今度はレイコさん個人にインタビューを申し込もう。

話がそれた。もとに戻そう。本来ならDESIREでの研究について、マコトさんに聞くべきだったのかもしれないが、それはアルバートさんの仕事に対して失礼だろうし、対談前にデザイアの広報担当の方から、デザイアの研究に関する質問はいっさい不可というお達しが出ていたので、今回は断念した。次の機会には、ぜひそのあたりのことも聞きたいものだ。

そうか！　レイコさんにインタビューを申し込んで、レイコさんからDESIREの研究に関して聞けばいいんだな。なんて私は頭がいいんでしょう。これこそ一石二鳥というもんだ。よし、早速行動開始だ。

「DESIRE」開発陣インタビュー

サターンならではの『DESIRE』の魅力とは…



パソコンからサターンへと作品を移植するために越えなくてはならない数々のハードル。そのハードルを越えるための苦労、そしてサターンならではの魅力を開発者に聞いた。

98からサターンへの移植による最大の変更点とは……

――98(ＰＣ-9801シリーズ)版からサターンへ移植する作品として、『EVE』の次に『DESIRE』を選んだ理由はどういったものだったのでしょうか？

藤田氏（以下藤田）「同じマルチサイトだから……、という単純な理由じゃダメですかね(笑)。作品的には『DESIRE』のほうが古いので、本来なら『DESIRE』を移植してから『EVE』という順番が正しいと思うんですが、『DESIRE』は(内容が)激しいんですよ、98版がかなり(笑)。そのため倫理的に厳しいだろうと。まぁ、『EVE』のほうがシナリオ的に一般にも受け入れられやすいと思ったのも、『EVE』を最初にした理由でもあるんですが。その後、『DESIRE』も改編できるんじゃないかということで、開発に着手しました」

――では、『EVE』がすでにサターンで出ていたため、『DESIRE』が受け入れられる土壌ができたということなんでしょうか？

藤田「そうですね、やはり１歩１歩前進ということで。当初から候補には上がっていたんですが、順番的には『EVE』からだろうと」

――98版からの移植ということで、移植に際して難しかったことはどういったことでしょうか？　また、気をつけた点などはありますか？

藤田「98版のシナリオには、かなり激しいものがあったんです。しかし、それがないとストーリーが進まないという部分がありまして。それをいかに自然にサターンで可能な表現にするか、という点に苦労しました。ストーリーを変えて画をつけただけだと、かなりうそっぽい感じになってしまったんですよ。それにアニメーションを入れたり、絵柄を変えたりして、なるべくうそっぽくないようにしていったんです。どこにも出ていない〝幻の絵〟というのもあったんですが、これを直すのもたいへんでした」

野口氏(以下野口)「やっぱり、98版のままでは移植することができないので、ある程度シナリオを練り直してそれに沿って画を描いていくんですけど、それでもわざとらしくなってしまう部分というのが出てきてしまうんです。その辺をアニメーションにすることで自然に見せたりですとか、声優さんの熱演に助けていただいたりとか、そういったことをしてなるべく自然にしようと努力しました。そのあたりに対する、ユーザーさんの反応が楽しみですね」

――98版とサターン版で、大きく違う点というのはどういったところなのでしょうか？

野口「98版のほうはブランドのイメージ、パソコンで出している必然性もあって、Ｈメインでストーリーが進んでいってしまうんですよ。ただ、基本のストーリー自体はしっかりしていますので、コンシューマに移植しても全くさしつかえないレベルです。しかし、そのパソコン版の売りとなっている部分をサターンに移植するために、すべて排除しなくてはならなくなると、相当厳しい。画の差し替えもそうですし、演出的なものも厳しくなってきますので、その辺が大きな違いですね」

――シナリオを変更されたということですが……。

藤田「基本的なストーリーは変わっていません。シチュエーションが変わったという感じですね。ストーリーは変えたくなかったんですよ。もともと根底にあったストーリーというのは、けっこういい話だったので、シーンを変えることによって物語が変わってしまうといったような、ストーリーがねじ曲がってしまうことはしたくなかったんです。そのままいかしたいということで、そのシチュエーションを変えたということですね。例をあげると、ある女性を惚れさせるんです。惚れさせて言うことをきかせる、というシチュエーションがあるんですけど、98版ではその惚れさせる方法がアレだったわけです。でも、サターン版ではそれができないので、惚れさせるにはどうしたらいいのかということで、違う手を考えたんです。それが手法の違いで、惚れさせるというストーリーは変わらないわけです。どうして惚れてしまうのか、わからない部分も若干あるんですが、人は人、それぞれいろいろなことがあるということで（笑）」

――98版でも、アル編とマコト編に分かれていましたよね。

藤田「そうですね。ちょっと変更があって、98版ではアル編とマコト編、どちらからでも始めることができたんですが、サターン版ではアル編からしか始められないようにしました。開発中期に差しかかってから突然変更したんですけど（笑）」

――その意図はどういったものなのでしょうか？

藤田「演出的なものもあったんですが、話をわかりやすくするために、という部分もありました」

撮影●高村　達

アドベンチャーゲームを変えたAVSSとルシッドモーション

――アル編とマコト編、それぞれの注目点を教えていただきたいのですが……。

野口「どちらも後半に素晴しいドラマが用意されていますので、『EVE』のときと同様に感動的なシーン、盛り上がりがありますので、期待していてください。アル編は単純に子供と遊ぶのを楽しんでください(笑)。マコト編は、アル編でわからなかった部分が見えてきます」

藤田「アル編をプレイして疑問の残った部分が、少しずつ見えてきます」

――そのあたりがアル編からしか始められなくした理由でもあるんでしょうか？

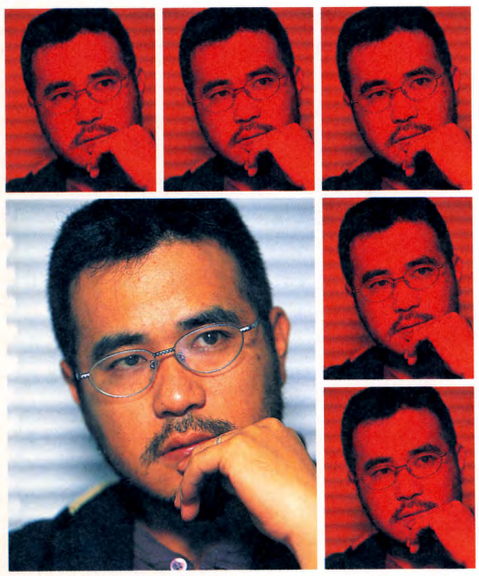
藤田「そうですね。マコト編から始めると話がわからないという方もいるんじゃないかと思ったんです。サターンでいきなりマコト編から始めて、〝なんだこの話、さっぱりわからないぞ〟という感じでやめられてしまう可能性があるんじゃないかと」

野口「98版のころから制作サイドとしては、マコト編ではなくアル編から始めてほしいという思いは持っていたんです。アル編から始めたほうがストーリーがわかりやすくなっているので。大抵の場合は、アル編から始めてもらえるんですけど、なかにはマコト編から始めてみようという人もいたでしょうから……。まぁ、両シナリオともにプレイしていただければすべてわかるんですが……」

――アルとマコト、それぞれのキャラクターについて教えていただきたいのですが……。

野口「アルは男のくせに刺繍が好きという変なやつですね（笑）」

藤田「しかも、新聞記者のくせに、たいした取材をしない（笑）」



藤田正人氏

姫屋ソフト・シーズウェア事業部・営業部・部長。98版『EVE』からシーズウェアの作品にかかわっている。『DESIRE』では、雑用及び、外注先との交渉などを担当。

野口「新聞記者っぽくないですよね」

藤田「そして、やたらと女にもてますね。この手のゲームの主人公の宿命なんですけど（笑）」

野口「逆にマコトのほうは地味ですね。98版でもそうだったんですけど、あまりヒロインらしくない。絵柄的にも地味、派手さがないというか……」

藤田「マコトに対するユーザーの反応が楽しみです」

野口「キャラクターを一新していますので……」

――98版から一新しているということですか？

藤田「そうです。98版とサターン版では全く絵柄が違います。原画から描き直していますので……。絵柄が変わったというのも楽しみですし、物語的にも、終わってからのマコトに対するユーザーの反応などが楽しみですね」

野口「しかし、描き手が違うためにキャラクターは一新されていますが、基本的なイメージは98版のままですよ。アレンジが変わっていたり、衣装が変わったりという感じですね」

――98版の発表が3年前。古く感じてしまう部分などが出てきたために、原画を変えたのでしょうか？

野口「それもありますし、今回は大幅に動画を追加していますので……。キャラクターデザインをされた方が、自ら作画監督というかたちで原画も描いていただけることになったので、3年前のキャラクターに似せて動画におこすよりも一新したほうがいいんじゃないかと……。絵柄的にも変えたいというのはありましたから、思いきって一新しました」

――ではゲーム中に出てくるグラフィックはサターン用に用意されたものということですね。

野口「ええ、すべてサターン用におこし直しました」

――そのサターン版では、数多くの新技術が採用されていますが、まずAVSSについて教えてください。

野口「ユーザーさんの受け取り方次第だとは思うんですが、私個人としてはロがただパクパクしているだけというのに抵抗があったんです。ですから可能な限りアイウエオが合っているものにしたかった。もっと理想を言えば、キャラクターがもっと動くようにしたいんです。ただ立っているだけでなく、髪をかきあげたり、手を動かすといったように……。しかし、ロパクだけでもアイウエオが合っていれば、感情移入してもらえるんじゃないかと思ったんです。そこで、とりあえずアイウエオのパターンをつくりまして、プログラマーに渡して、こういったものをつくってほしいんだけどといったところ、できるという答えが返ってきましたので……。AVSSという言葉はあとからつけたんですけど、なんとかアイウエオに合っているように見せることができました」

――声優さんの声にグラフィックを合わせるというのは、かなり大変なんじゃないでしょうか？

藤田「プログラムがうまく動きさえすれば、合わせるという苦労はないんです」

野口「声優さんのほうも、ここからここまでの間に合わせるという作業ではなく、プログラム上で合わせるので、苦労が少ないんじゃないでしょうか」

――ルシッドモーションと今までの動画圧縮技術との違いはどういったところなのでしょうか？

藤田「止め絵からすぐアニメーションに、アニメーションから動画に自然に移行できる点が特徴だと思います。『EVE』でもやろうとしたんですが、やはり間ができてしまう。しかし、ルシッドモーションを使えば、アニメーションからアドベンチャーシーンへという移行がスムーズで、画質の変化もほとんどない。最大のネックは圧縮に時間がかかる。開発の方にしわ寄せがきてしまうことですね」

interview

『DESIRE』の根底に流れる確固たるテーマとは……

――CD-ROMなのにほとんど読み込み時間がないというのも凄いな、と思ったんですが……。

藤田「ゲームをプレイしていて読み込み時間が長いことほどツライことはないので、その辺は『EVE』も同様なんですけど、長くならないようにしようと努力しました。いろいろとやりたいことはあったんですよ。フェイスウィンドウの種類をもっと増やしたいですとか、もっと絵を大きく動かしたいとか。しかし、そうするとゲームのロード時間が長くなってしまうというネックがあったので、ギリギリまで抑えて、ロード時間が長くならないようにしようと……。プログラマーさんたちはかなり苦労したみたいですね、〝何かやりたい〟といっても〝ロード時間が長くなるからダメ〟とか（笑）」

野口「フェイスウィンドウの数はもっとあったんですが、かなり削ってしまっています。本当はもっと少ない予定だったんですが、つくっているうちにこだわってしまうもので、１シーンだけの顔があったりとか、収拾がつかなくなってしまったんですよ（笑）」

――ほかにもやりたかったけど、できなかったことはありますか？

藤田「ティーナが椅子の上でグニョグニョしているシーンは、もっと大きく動く予定だったりとか……」

野口「アニメーション的なものはかなりありますね。もっと派手にする予定だったのにできなかったりとか、カット数を抑えたりとか。けど、それは内部的なものなので、でき上がったものはいいできだと思います」

――『EVE』にはなかったフェイスウィンドウを取り入れたのは、どうしてなんでしょうか？

藤田「本来なら画面全体、キャラクター全体を動かしたいんですよ。しかし、それはメモリーやデータの関係でできない。では、キャラクターの喜怒哀楽を表現するためにはどうしたらいいかということで採用しました。以前当社から出した『グロリア』という作品で一度やっていて、評判が良かったので採用しました」

――効果としてはどうでしょうか？

藤田「画面に様々な情報が出ているので、いつも見ているわけではないと思いますが、フェイスウィンドウを見ているときには、キャラクターの喜怒哀楽が読み取れるという部分じゃないでしょうか。うまくいくかどうか……」

野口「最初はフェイスウィンドウにも目パチ、口パクをやらせようと言っていたんですが、できません、と言われてしまいました（笑）」

藤田「究極の理想は、ひとつの画面ですべてが表現できたらいいんでしょうけどね。そこだけに集中できますから……。それができなかったための、必至の工夫です（笑）」

――声優さんを数多く起用して、セリフを収録していますが、収録時のエピソードなどはありますか？

藤田「僕は池田（昌子／マルチナ役）さんの収録が印象に残ってますね。メーテルだ、お蝶婦人だ、とかひとりでわめいてしまいました（笑）」

野口「今の世代はそうは思わないんでしょうけどね」

藤田「機械の体って言ってくれ～、とか思ってました（笑）」

――キャスティングはどうやって決定したのでしょうか？

藤田「ベテランの方から若手の方まで、人気のある方から実力のある方まで新旧取り混ぜて起用しました。もちろんキャラクターのイメージに合った方にお願いしています」

野口征恒氏

シーズウェアのすべての作品にかかわっている。『DESIRE』には企画からかかわり、Hシーンとシナリオの変更、ムービ部分の絵コンテの演出を担当。

――『DESIRE』の根底に流れるテーマというものはあるんでしょうか？

藤田「やっぱり〝愛〟ですかね（笑）。ティーナとアルのやり取りですとか、クライマックスですとか……。『EVE』でもそうだったんですけど、セリフから読み取れる愛。LOVEというよりはLIKEな、みんなに対する愛情という部分じゃないでしょうか。恋人であったり、家族であったり、生きるものすべてであったり、対象はそれぞれ違うけれども愛を感じさせる、それがテーマです」

――最後に、『DESIRE』の魅力を教えてください。

藤田「ＲＰＧだったらＲＰＧの魅力、シミュレーションだったらシミュレーションの魅力、軟派シミュレーションだったら軟派シミュレーションの魅力というジャンルの魅力というものがあるんですが、それとは違った物語としての魅力、ドラマとしての魅力というのがあると思いますので、しっかりと腰を据えてプレイして、泣いてほしいですね」

野口「アドベンチャーゲームならではの良さというものが、マルチサイトシステムでいかされていると思います」

藤田「突飛なシュチュエーションなども出てきますが、根底にはオーソドックスなドラマが流れていますので、そこをじっくりと楽しんでください」

知識と想像力に裏打ちされたサイバーハードコアストーリー

メルティランサー Re-inforce

new rerease
Imadio SPECIAL No. 2

PlayStation
●イマディオ　●ドラマティックシミュレーション
●12月発売予定　●価格￥6,800　●開発状況70%

ドラマティックSLG
1年半ぶりにPS版が登場!
今度は『育てられゲー』だ!!

メルティランサーとは何者なのか?

特殊能力を持つ異星人たちの凶悪犯罪から地球を守るため、GPO（銀河警察機構）が派遣した特殊公安任務担当官。通称ランサーとも呼ばれるメンバーたちの中でも特にEPM（イースタンメトロポリス）に派遣された女性だけのランサーたちを『メルティランサー』と呼ぶ。しかし本作での主人公は彼女たちではなく、銀河警察機構養成学校を次席卒業したというエリート捜査官候補生ランディ。だが、いかにエリートといえども、実戦経験を積み数々の修羅場を経験してきた『メルティランサー』たちの前ではまだまだ半人前。早く一人前のランサーとなるために先輩たちに個人指導を受け、アシスタントとして様々な事件を解決していこう。

シルビィ

◀銀河警察機構屈指のエリート捜査官で、特に射撃の腕は超一流である。地球人の父とメイスン人の母の間に生まれたハーフで、主人公ランディとは従弟の関係にあたる。

CV.野上ゆかな

サクヤ

▲全銀河にネットワークを持つ、聖アーカネスト寺院の高級司祭でもある。そのためほかのランサーたちよりも体力的な面では劣るが、回復などの補佐役として活躍する。

CV.岩男潤子

ジュン
（神城潤）

▶メルティランサー唯一の地球人で、バトルスーツを身にまとって戦う。空手が得意だ。

CV.手塚ちはる

ナナ
（ナナイ・ナタレシオン・ナインハルテン）

▼次元の歪みから逃げ出した犯罪者を追って、地球にやってきた。彼女の使う魔法は、絶大な破壊力を誇る。

アンジェラ

▲仙術と幻獣の星・ホァンロンの太古種族がつくり上げた半人半獣であるバイオソルジャーの末裔。一般教養はさっぱりだが、潜在的な格闘能力は計り知れない。

CV.丹下桜

CV.池澤春菜

メルビナ

▶銀河警察機構の重要支援企業マクガーレン社の会長の娘。その気品や威厳の漂わせ方は、とても19歳には見えないほどである。精神波のエネルギー変換を行ない戦闘する。

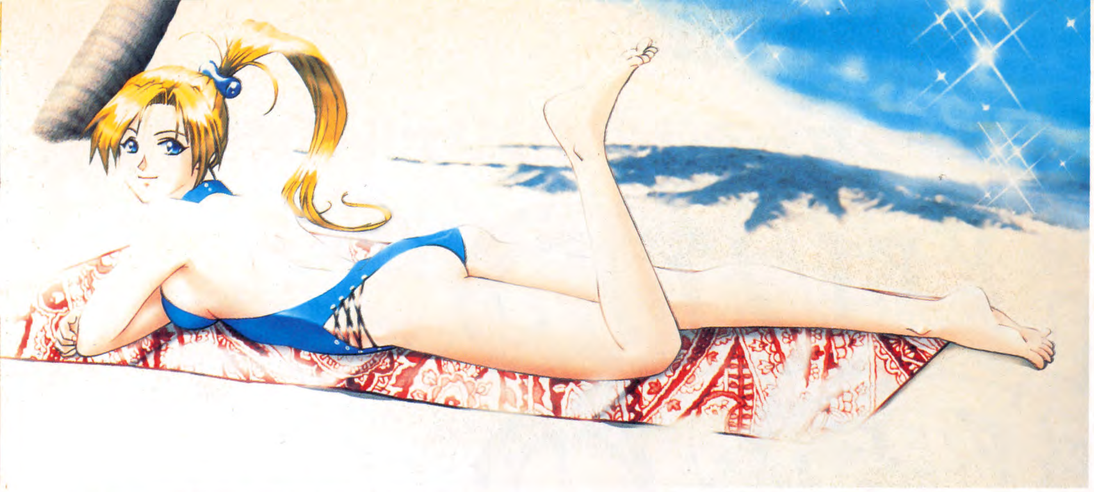
CV.緒方恵美

新システム『育てられゲー』とは?

本作は、従来の育成シミュレーションゲームとは違い、一風変わったシステムを搭載している。それは直接指示を与えてプレイヤーキャラクターであるランディの能力を伸ばすのではなく、先輩であるメルティランサーがランディに厳しい実習（捜査実習、基礎訓練、模擬戦闘）を課すといったものだ。このため、非ロジカル的なシミュレートが楽しめる。

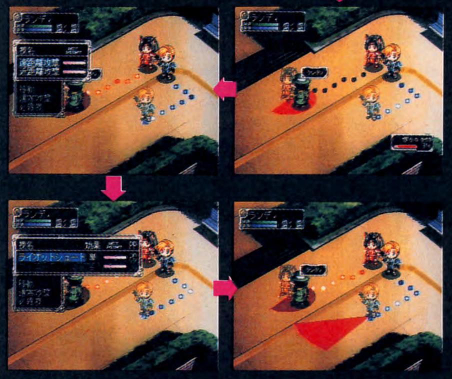
◀実習を教わるランサーによってランディの伸びるパラメーターも変化する。時には思わぬ成果をあげることも……。

©1997 TENKY Co.,Ltd.　©1997 Imagineer Co.,Ltd.



戦闘はクォータービューだ!!

戦闘シーンでは、回ってくるターンごとに移動と攻撃の２回の行動をすることができる。また、攻撃だけでも、近距離と遠距離で必殺技を使い分けることが可能である。



フリーク納得の豪華声優陣!

前作同様、セリフをフルスピーチしてゲームを盛り上げてくれる声優陣は、かなり豪華なものとなっている。柱となるメルティランサーたちには、野上ゆかな、丹下桜、岩男潤子といった人気急上昇中の若手だけでなく、新世紀エヴァンゲリオンで、ファンたちの話題を一斉にさらった緒方恵美も登場。またサブキャラクターとして、維新組の御堂玲華役にセーラームーンシリーズで主人公を差し置くほどの人気キャラクター・水野亜美を演じた久川綾、ミルキーマートのヤン役で機動戦士ガンダムで艦長ブライト・ノア役を演じた鈴置洋孝が出演。さらに豪華な声優たちも続々登場している。

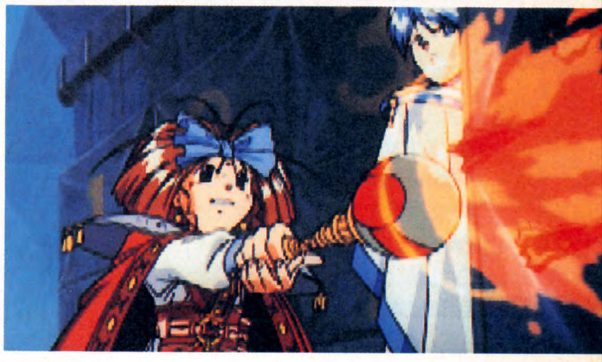
▶シルビィ役は、若手声優陣の旗手、野上ゆかな。フルスピーチのセリフにはファンも思わず感涙モノだ。

◀蔵馬や碇シンジなどの男性キャラクター役で有名な緒方恵美が女性の役で登場！　こちらも見逃せない!!

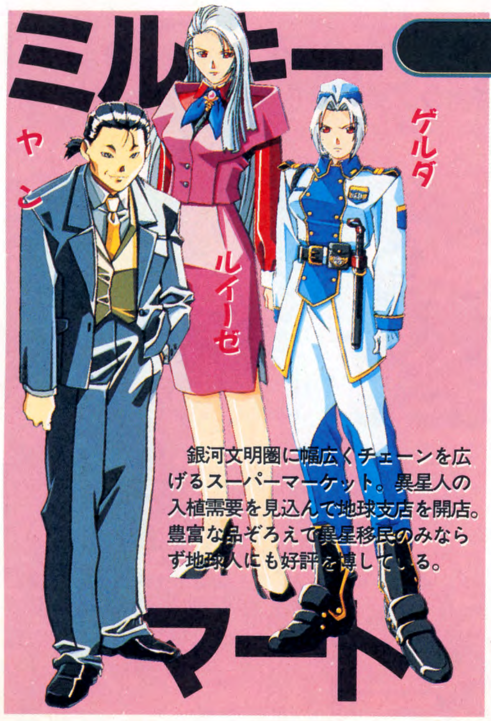
CD２枚組の威力はダテじゃない!!

CDが２枚組になったことからも想像できるとおり、前作を上回るクオリティーを実現している。アニメーションは、前作がオープニングの２分間だけだったのに対して今回は15分以上と大幅にボリュームアップ。ボイスデータはなんと４倍、さらにはCG枚数も３倍以上。また、肝心のゲーム内容も３つのストーリー分岐ができ、飽きのこない作りになっている。特に170というイベント総数は、まさに圧巻。

	メルティランサー	メルティランサー Re-inforce
アニメーション	２分	15分以上
ストーリー分岐	なし	３つ
ボイスデータ	2000ファイル	8000ファイル
戦闘画面	２Ｄゴチャキャラバトル	２Ｄクオータービュウ
イベント総数	50	170
ＣＧ総数	300枚	1000枚



敵か味方か？　謎のサブキャラクターも注目



銀河文明圏に幅広くチェーンを広げるスーパーマーケット。異星人の入植需要を見込んで地球支店を開店。豊富な品ぞろえで異星移民のみならず地球人にも好評を博している。

正式名称はEMP警察特別機動班。イースタンメトロポリスに新設された異星人犯罪対策部隊で、高い機動性と強力な武装が特徴。地球人が結成した部隊であり、銀河警察機構に激しい対抗意識を持っている。

銀河三大宗教のひとつ。伝説の古代生命であるアーカネストを信奉し、その奇蹟の力によって至福千年期（ミレニアム）へと世を導くことを教義とする。彼らを破戒神官トリオとよぶ。

サターンならではのオリジナル要素も満載

Atelier Marie
マリーのアトリエ

new release
Imadio SPECIAL No. 3

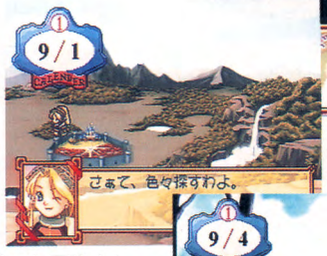
プレイステーション版で人気を博した新感覚RPGがセガサターンに登場。システムだけでなく、透明感あふれるキャラクターたちも、もちろん健在だ。

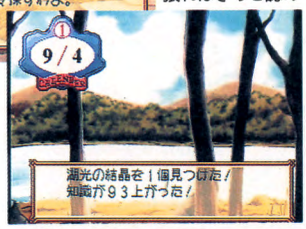
SEGASATURN
●イマジニア　●RPG
●12月発売予定　●価格￥5,800　●開発状況20%

ザーブルグ城塞で一人前の錬金術士を目指そう!

主人公マリローネ（通称マリー）は、王立魔術学校の生徒で過去最低の成績記録保持者。そんな彼女に出された卒業試験が、「5年間で先生に認められる作品をつくる」ことだった。しかしさすがは記録保持者。錬金術士の卵のはずなのに、簡単な薬さえも全くつくることができない。プレイヤーはこのマリーとなって、様々な冒険をしてなんとか卒業にこぎつけよう。もしかすると、あっと驚く結末が待っているかもしれない……。

▲5年間で、なんとかこの先生を見返そう。だが、卒業への道は長く険しい。しかし頑張ればきっと認めてくれるはずだ。





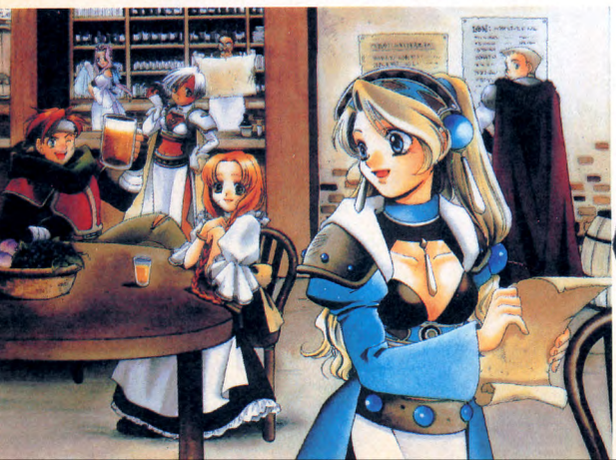
城塞都市ザーブルグ

▲右中央の三角の屋根を持つ建物が『マリーのアトリエ』だ。城塞都市らしくあつい城壁に囲まれている。

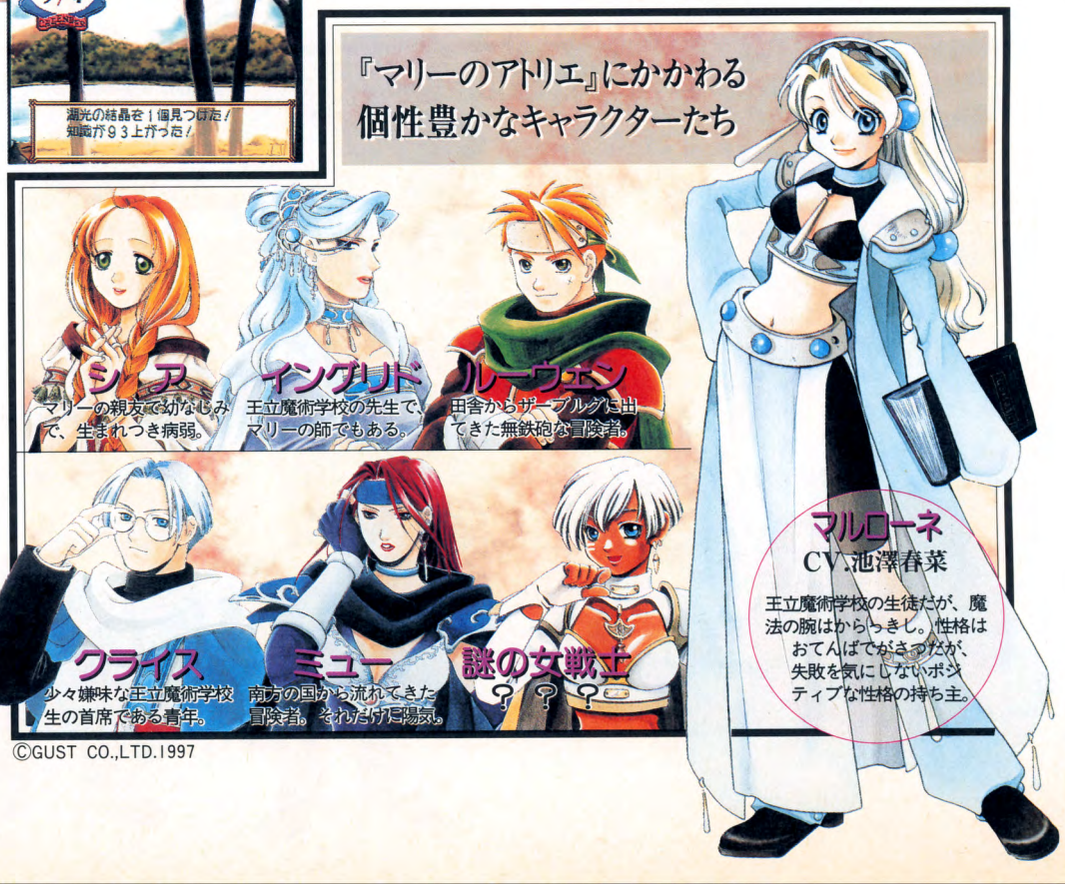
CHECK

サターン版ではココが変わった!

セガサターン版では、いろいろと新しい要素が取り入られた。メインビジュアルが新たに描き直されたことはもちろん、通常のイベントも追加されている。またエンディングパターンも増えているので、プレイステーション版をプレイした人でも違った感動を味わうことができる。さらに、マリーの完全限定版トレーディングカードも同梱されている。



『マリーのアトリエ』にかかわる個性豊かなキャラクターたち



©GUST CO.,LTD.1997

new rerease
Imadio SPECIAL No. 4

PS版にさきがけて Windows版が先行登場!!

快刀乱麻

PlayStation／Windows95
●イマジニア　●アドベンチャー
●発売日　●価格￥8,800　●開発状況100%

新感覚ネオ時代劇アドベンチャーが、ついにWindows95で登場!
PS版発売前に内容チェックだ!

物語の舞台は異世界の江戸だ!

織田信長が天下統一を果たし、その後に徳川家康が政権を受け継いだというパラレルワールドの江戸時代が、『快刀乱麻』の舞台となっている。主人公・楯岡新十郎はいまだ修行中の身であるにもかかわらず、父・鉄舟斎からいきなり彼の経営する町道場の道場主交代を命じられる。道場の門弟たちは愛想をつかし、お金もわずかしかない。果たしてそんな状況から道場を再興し、幕府主催の御前試合を勝ち抜くことができるのだろうか?

離れていった門弟たちの心をつかみ御前試合で道場の名声を高めよう

ゲーム冒頭の道場主交代で、先代を慕っていた者や新十郎が、まだ力不足だと感じた門弟たちは、ことごとく道場から去ってしまう。まずは彼らを説得して連れ戻し、道場を再興するため力を貸してもらわなければならない。また連れ戻したあとも鍛練を積むだけではなく、道場を運営するために資金を調達することも重要な要素である。

▲最初に連れ戻すことのできる門弟はたったの3人。このあとの展開も大きく変わる。

◀いよいよ御前試合。修行の成果を発揮し、強力なライバル道場を倒そう!

©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997 ALLPOWERFUL

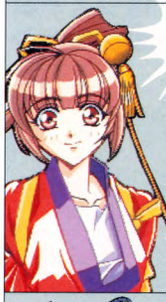
7人の門弟たちと共に剣の道を究めよう!!

いまだ半人前の主人公の支えとなってくれる門弟たちは全部で7人。どれもひと筋縄ではいかない連中ばかりだ。それぞれの性格や得意な分野をしっかり把握しておき、適材適所に役割を分担させておくことが攻略の第1歩といえる。共に鍛練を積み、御前試合でその力を示そう。それが道場再興の第1歩だ。

花房美憐

武丸と共に新十郎の悪友的存在の、ハイカラで傾き者な不良娘。性格は男勝りで、町では「野良猫みれん」と陰口を叩かれることも。

藤城小春



旗本である藤城昌信のひとり娘。じゃじゃ馬娘ではあるが小太刀を使った護身の技は達人の域に達している。新十郎とは幼なじみの関係。

穂村武丸

新十郎の古くからの悪友であり、お調子者で女好き。数年前までは道場に遊びに来る程度であったが、最近では腕もたつようになってきた。

琴原淑乃

新十郎が姉同然に慕っている。実は8年前に鉄舟斎との果たし合いで命を落とした剣士・琴原遼雲の娘である。見ためによらず、心やさしい女性。

兜山大悟

彼は落ちぶれた家名復興のために、剣の道を究めんとしている。性格はまじめで、かなり融通がきかない。木刀を主な武器としている。

小石川紗奈

医者・小石川一庵の娘。そのためか、鉄舟斎の説く剣による活人に共鳴し、入門した。剣の腕は確かだが、体力面で他の門弟よりやや劣る。

真壁重蔵

徳川の治世が始まり、御役御免となった甲賀衆真壁家の末裔。鉄舟斎が唯一道場へ勧誘したほどの腕の持ち主で、常に冷静沈着な性格である。

多彩なイベントを見逃すな!!

物語を進めて行くうちに、主人公は様々なイベントと遭遇する。道場では新たな技を習得したり、時には道場破りが来ることもあり、町では思わぬ人物と出会うことも……。祭りの季節には門弟との束の間の休息も楽しめるぞ。

◀門弟に女性キャラクターがいれば、ちょっとしたデートを楽しむことができる。剣の道には女も必要だ!?

※画面はWindows 95版のものです

第2特集

新情報が続々到着！　SGの真相が見えた！

Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフティ

全国各地に在住するヒロイン12人とのせつないラブストーリーを描く恋愛SLG『センチメンタルグラフティ』。今回はシステムアイコンから見た詳細ゲームシステムと、12人のヒロインたちと主人公の再会シーンを紹介していこう。

SEGASATURN
●NECインターチャネル　●恋愛シミュレーション
●'97年11月発売予定　●価格¥7,500　●開発状況90%

一通の手紙から始まる物語

『卒業』『誕生』をはじめとした、育成シミュレーションの制作で知られるマーカスが手掛ける『センチメンタルグラフティ』（以下SG）。ソフト本体の発売前から、CD、ラジオ、グッズ、小説などの先行型メディアミックス展開でヒロインゲームファンの期待を一身に集めている一作だ。

内容は、幼いころに両親の仕事の都合によって日本各地を転校した経験を持つ青年が主人公の恋愛シミュレーション。

ストーリーは高校3年生になる直前の主人公の元に、一通の便りが届くところから始まる。雨に濡れ、差出人もわからない封筒の中から出てきたのは、女性の手によるものと思われる字で「会いたい」とだけ書かれた手紙だった。それを見た主人公は、引越しを繰り返していた少年時代の中で出会った12人の女の子たちのことを思い出し彼女たちの元へと旅立つ決心をする。

それぞれの少女との再会と別れを繰り返して、最後に主人公（＝プレイヤー）が選ぶのはいったい誰になるのだろうか……。

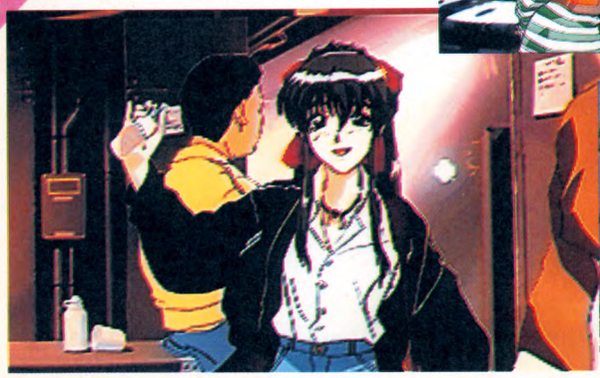
ふたりをつなぐリアルな"旅"

ヒロインと主人公の間をつなぐ"旅"。『SG』では、各ヒロインが住む土地をプロデューサーの窪田氏みずからが取材した上で、JCBやJASといった旅行会社の協力を受け、交通システムを細部まで本格的に再現している。

この仕掛けはゲーム中にある程度現実を持ち込むことで、ヒロインたちの存在をよりリアルに感じられることを狙ったもの。

こういった制作側の細部へのこだわりは、ユーザーにこれまでなかった新しいプレイ感覚を与えてくれるはずだ。

◀▲▼華やかなヒロインたち。これを見る限り、リリースは予定どおりになりそうだ……。8月のSGサマーコンサートで名物プロデューサー窪田氏の口から「ひょっとしたら年末」といった言葉が出ていたのが気になる。



SGファンに朗報！ パッケージに「アレ」が付属

新情報の発表にあわせ、早くもパッケージについての情報も公開。大反響を読んだSGデータ集『ファーストウィンドウ』の続編『セカンドウィンドウ』が同梱されCD－ROM2枚組の作品になるという。『セカンドウィンドウ』の内容は、甲斐智久氏によるイメージイラストに加え、8月のSGサマーコンサートのムービーなどが収録される。また好評のミニカレンダーも付属する予定。

© NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト・甲斐智久

システムアイコンでSGのすべてをチェック!

22種類のコマンドを使いこなして、ヒロインたちに会いに行こう!

ＳＧの基本的な流れは、①ベースとなる東京から各種の交通機関を利用して旅立ち、ヒロインたちと出会う、②連絡先を聞いてから自宅に戻り、電話でデートの約束をする、③再び旅立ち、ヒロインとデートして親交を深める、の３つから成り立っている。

この３パターンの行動のうち、ヒロインとの会話が主体となるデートシーンを除くと、ほかはすべてプレイヤー自身が、下にあるようなシステムアイコンを使って段取りをつけていくことになる。

このゲームに用意されたシステムアイコンは全部で22個。種類別に分類すると「移動」「プロフィール」「スケジュール」「電話」「アルバイト」「宿泊」「旅立ち」「システム」の８個だ。このうち、「電話」と「アルバイト」は主人公のいる場所（自宅か旅先か）でどちらか一方しか選択できないため、一度に使用できるコマンドは７個となる。

コマンドのほとんどは所持金や行動力に関係しているため、プレイの際はそれらのことを頭に入れてコマンドを使いこなす必要があるのだ。

移動

靴のグラフィックが目印の移動アイコン。これは各地方都市の名所間を移動するためのものだ。ヒロインと約束していないときでも、「移動」すると偶然出会う場合がある。

◀▲福岡市内と市街にある名所。各スポット間の移動にはある程度の時間がかかる。時間をムダにしない移動を心がけよう。

プロフィール

文字どおり、ヒロインたちのプロフィールを調べることができる。誕生日などが重要なポイントになる場合も考えられるため、チェックは絶対に必要だ。

スケジュール

女の子とのデートの約束はこのコマンドでチェック。すっぽかすとひどい目に？

電話

主人公の自宅、つまり東京に戻ったときだけに使えるのが、この「電話」。各ヒロインとデートの約束をとりつけるためには、このコマンドを使うことになる。デートの約束をする場合は、画面にカレンダーが表示され、両者の都合のいい日を決定する。

ちなみに、ゲーム開始時は各ヒロインの電話番号を知らないので、使用することができない。お目当てのヒロインには必ず再会しておくことだ。

アルバイト

日本全国に散らばったヒロインに会いに行くには相応の所持金が必要。旅先でお金がなくなったときは迷わずこのコマンドを使おう。

▲職種は様々。ちなみにアルバイトコマンドは旅先でしか使用できない。

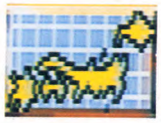
宿泊

行動力を回復させる宿泊コマンド。東京にいるときは自宅、旅先では右の３つの宿泊施設を利用する。

野宿　お金がかからない宿泊施設。回復率は低め？

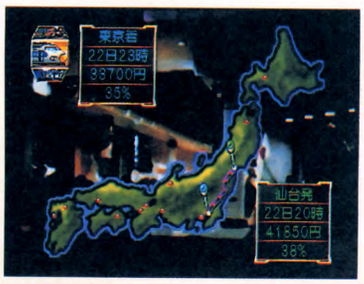
民宿　正式にはユースホステル。宿泊には2000円が必要。

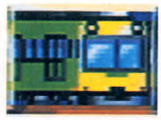
ホテル　立派なシティホテル。宿泊の費用は5000円と割高。



旅立ち

ヒロインたちに会うために、各県を移動するためのコマンド。交通手段は８種類で、それぞれ必要金額と移動時間、行動力回復率が違ってくる。よく考えてから決定しよう。ちなみに、場所によっては使用できる交通機関が違うこともあるので注意したい。





快速　時間はかかるが、交通費はかなりお得。利用頻度は高い。

快速夜行　こちらは快速夜行列車。料金が安く、行動力も回復する。

特急夜行　夜行列車。比較的リーズナブルだが、目的地に着くのは翌日。

特急　電車の中でいちばん速い。ただしちょっと割高ではある。

飛行機　交通費はトップランクだが、時間の節約にはかなり役立つ。

フェリー　行動力の回復率が高い。航路がない都市があるので注意。

深夜バス　値段も安く使いやすい。ただし移動速度は電車に及ばない。

ヒッチハイク　無料で利用できる、最後の手段。確実性に欠けるのがキツイ。

システム

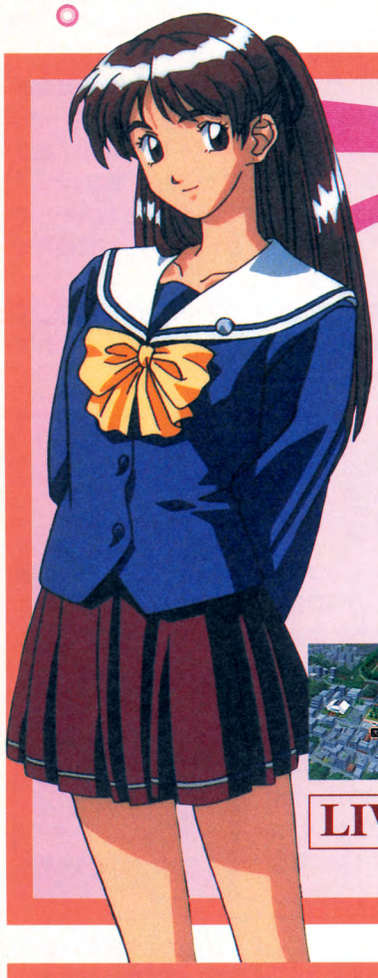
ゲームプレイをサポートしてくれるシステムコマンド。これで、下の３つのコマンドをいつでも呼び出すことができる。目移りしがちな人は、セーブ・ロードをこまめにすべきだろう。

セーブ　全国どこにいても使用できるセーブコマンド。全ヒロイン攻略には絶対に不可欠だ。

ロード　セーブと併用するロードコマンド。「失敗した！」と思っても、すぐにやり直せる。

オプション　メッセージ速度などのプレイ環境の設定をする。BGMのON／OFFも選択可能。

SGヒロイン12人との出会い&デートシーンを大紹介!!



沢渡ほのか

HONOKA SAWATARI

PROFILE:
所属高校：私立祥桜学園高校
過ごした期間：小学6年・10月～3月
キャラクターボイス：鈴木麻里子

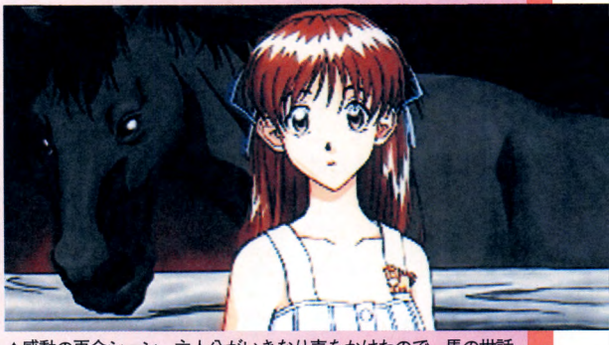
再会はアクシデントとともに……

北海道・札幌に在住する彼女との再会は、アクシデントから始まっていく。ほのかを探し市内を歩きまわっていた主人公は、3人のガラの悪そうな男たちに絡まれている少女を見つける。とっさに待ち合わせのフリをして助けるが、彼女はひと言お礼をいうと立ち去ってしまう。この後、彼女の父が勤務する大学を訪ねると、ふと覗いた馬小屋の前に先ほどの少女が……。彼女こそ探していたほのかだったのだ。

◀札幌市内。大通り公園やバセオなどのデートスポットが立ち並んでいる。

LIVING:札幌

▼最初の彼女の服装は、薄いピンク色のワンピース。これはおそらく春ものの服装だと思われる。



▲感動の再会シーン。主人公がいきなり声をかけたので、馬の世話に一生懸命だった彼女を少し驚かせてしまったようだ。

▶再会を喜ぶほのかと主人公。このあとで彼女から電話番号を聞き、本格的にストーリーが展開していくことになる。

森井夏穂

KAHO MORII

PROFILE:
所属高校：私立笹峰女学園高等部
過ごした期間：小学5年・11月～3月
キャラクターボイス：満仲由紀子

ナニワ娘は大忙し!

独特の活気あふれる大阪での再会。夏穂の自宅であるお好み焼き屋さんをなんとか思い出した主人公は、さっそくその店を訪ねる。ドアを開けると、数年ぶりに見る夏穂は美しい少女に成長していたが、どうも主人公のことを臨時のアルバイトと勘違いしてしまっているようだ。とりあえず黙って手伝いをし、店がひと段落したところで自分の正体を明かした主人公に、驚きながらもあやまる夏穂。こうして、彼女との再会は果たされるわけだ。

◀真剣にお好み焼きをつくる夏穂。だが、見とれているヒマもないほど忙しい!

▲主人公のことをアルバイトだと思い込んでいた彼女。実は店を切り盛りしていたおばあさんが入院したらしい。

▲大阪人特有のノリの良さが夏穂の魅力。服装にもその活発さがあらわれている。

▲夏穂の住む大阪には、道頓堀や難波などのスポットがある。

LIVING:大阪

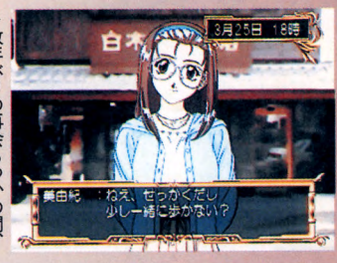
SGには、感動の再会からちょっと変わった出会いまで12者12様の再会シーンが用意されている。ここから先は登場するヒロインたちと主人公の出会いをイベントとデートシーンの画面を交えながら紹介していこう。

保坂美由紀
MIYUKI HOSAKA

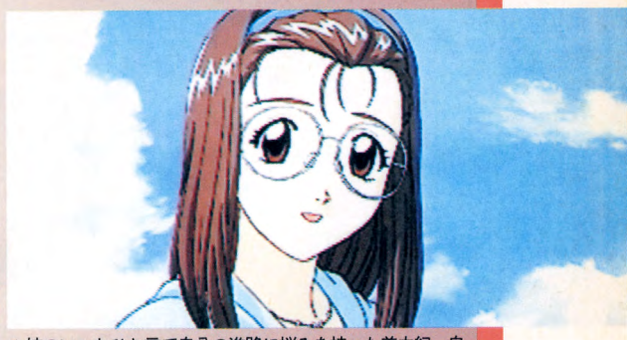
PROFILE:
所属高校：県立茶山高校
過ごした期間：中学2年・4月～7月
キャラクターボイス：牧島有希

優等生の彼女が持つ悩みとは？

古風なつくりの商家が続く町並みで再会する美由紀。金沢を訪れた主人公は、以前住んでいた場所にほど近い彼女の実家である呉服屋を見つける。と、その直後に彼にひとりの少女がぶつかってきた。それが美由紀だったのだ。あの頃、一緒に歩いた河原で彼女は自分の抱えている悩みである、進路のことを主人公に打ち明ける。そして新たなストーリーが始まっていく。



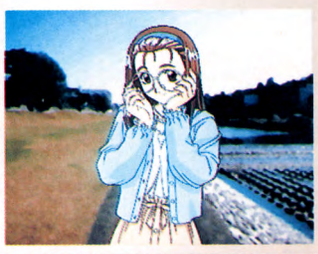
▶数年ぶりの再会もつかの間、彼女は自らの悩みを主人公に打ち明け始める。これからのストーリーにどう関係してくるのか。



▲姉のいったひと言で自分の進路に悩みを持った美由紀。自分の考えは間違っているのか？　という問いに、主人公は…。

◀落ち着いた町並みと、美しい海岸を持つ金沢。名所には東山などがある。

LIVING:金沢



▶別れたのが中学2年ということもあり、それほど彼女の印象は変わっていないようだ。

永倉えみる
EMIRU NAGAKURA

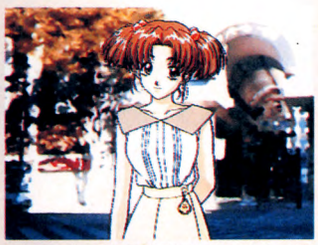
PROFILE:
所属高校：私立萌黄女子高校
過ごした期間：小学4年・8月～3月
キャラクターボイス：前田愛

◀初めて自分の占いが当たったと喜ぶえみる。主人公はなんだか複雑な気持ち？

ダ、ダーリンですかぁ？

えみる語（本人命名）という、独特のしゃべり方が特徴のえみる。彼女との再会は、以前住んでいた家の近くの公園で懐かしさにひたる主人公に声をかけてくるところから始まる。占いで運命の人に出会えると聞いた彼女は、相手が幼いころを共に過ごした「ダーリン」だと知ると大喜び。だがＴＶでオカルト番組が放映されることを思い出しパタパタとその場を去っていく……うーむ。

▲懐かしの公園での再会は、彼女からアプローチされて始まる。しかし、「ダーリン」と呼ばれるのはちょっと気恥ずかしい気も……。



▲ふたつに分けた髪型といかにも女の子らしい元気さが彼女のトレードマークだ。

▲緑の多い仙台の街。ショッピングモールや青葉城なども見える。

LIVING:仙台

再会と共に生まれる彼女たちの"想い"

七瀬 優
YOU NANASE

PROFILE:
所属高校：県立朱之宮高校
過ごした期間：中学1年・7月～8月
キャラクターボイス：西口有香

◀主人公の名前を聞き「幻の転校生くん」とつぶやく優。その言葉の意味は？

「たまには迷うのも悪くないな…」

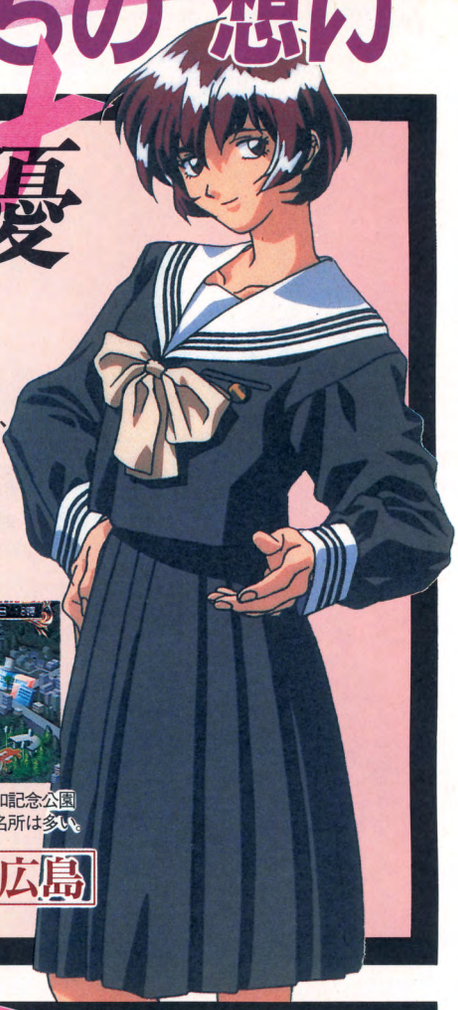
広島に住む優との出会いは、主人公が道に迷うことからスタート。なかなか来ないバスを待っていた主人公を見て、親切に駅までの道を教えてくれる。駅の前で、「こんな気持ちになったのは、キミでふたり目だよ」という彼女に、あわてて自己紹介をする主人公。その名前を聞いて互いを思い出した優は、再会を約束しつつホームでしばしの別れを経験する。

▲ダイヤの改正で、いくら待っても来ないバスを待つ主人公に親切に声をかける優。このときは互いに相手のことを思い出していない。

▲彼女の服装はわりとラフ。もの腰もほかのヒロインにない独特の雰囲気を持つ。

▲広島の中心には、平和記念公園が。ほかにもまだまだ名所は多い。

LIVING:広島

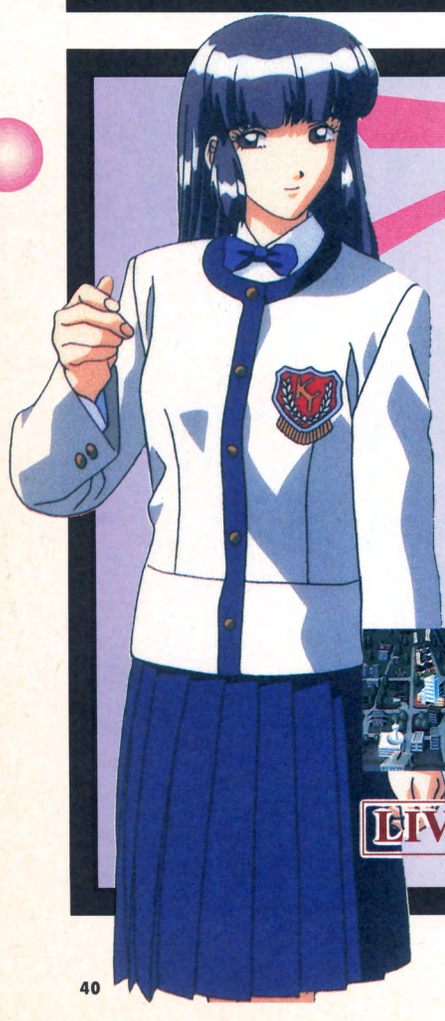


綾崎若菜
WAKANA AYASAKI

PROFILE:
所属高校：私立紫雲女子高校
過ごした期間：小学6年・4月～9月
キャラクターボイス：小田美智子

若菜に会えたのはいいけれど!?

京都市内の名家のお嬢様である若菜。主人公もそれを覚えており、彼女の自宅は簡単に見つかる。とりあえず会っておこうというつもりで邸内に入り込んだ主人公だったが、どこを間違えたのか玄関ではなく立派な弓道場に出てしまう。そこで弓を構えていた少女こそが若菜だった。いきなり弓を向けられて動転する主人公だが、事情を話し彼女と再会を喜ぶことに。しかしそこに彼女の祖父が乱入してきて大騒ぎになる。主人公はあわてて逃げ出すことになるのだった……。



▶いきなり入り込んだ先で弓にねらわれるなんて……。広い弓道場にふたりきりなのは嬉しいけれどこれはちょっとキツい？

▲久しぶりの再会はあまりカッコ良くない形になってしまったが、彼女の凛々しい姿を見られたから良しとしよう！

◀古刹が立ち並ぶ京都。名所も嵐山など有名なものばかりだ。

LIVING:京都

▶清楚な中に凛とした雰囲気を備える若菜の弓道着姿。あこがれる人も多いはず。

を受け止められるか……？

Sentimental Graffiti

星野明日香

ASUKA HOSHINO

PROFILE:
所属高校：私立清華女子高校
過ごした期間：中学2年・8月～3月
キャラクターボイス：岡本麻見

◀彼女との出会いはファミリーレストランが舞台だ。制服が可愛いと評判らしい。

デート場所にはこと欠かない!!

東京から近い横浜に住んでいるため、多くのユーザーは彼女に会うことから始めるのではないだろうか。自宅近くのファミレスでアルバイトしていることを教えてもらい、さっそく店を訪ねる主人公。胸のプレートで名前を確認しようとすると、彼女は誤解したらしく少し怒ってしまう。

が、主人公の正体を知ると一転してにこやかに。彼女にはいろいろな場所に連れまわされることになる。

▲主人公と再会して嬉しそうに話し出す明日香。さっそく電話番号を教えてもらえる。でもアルバイト中は私語厳禁なのでは？

▲カラオケボックスでデート。彼女はほとんど歌いっぱなしになるほどの歌好き。

▲デートスポットの多い街、横浜。伊勢崎町などもある。

LIVING:横浜

安達妙子

TAEKO ADACHI

PROFILE:
所属高校：県立青垣高校
過ごした期間：小学4年まで
キャラクターボイス：岡田純子

「おみそ汁、美味しかった？」

小学校の4年生まで、主人公とひとつ屋根の下で暮らしていた妙子。というのは、主人公の一家が青森の彼女の家に間借りしていたためだ。久しぶりに会った彼女は主人公のことを忘れておらず、ひと目で彼が幼なじみであることに気づく。そして主人公は、彼女の家で夕飯までごちそうになるのだった……。別れ際に自分のつくった味噌汁の感想を聞く妙子に再会を約束しながら、主人公は再び旅立っていく。

▶ひと目でお互いのことがわかったふたり。久しぶりに会う妙子は、とても家庭的な少女になっていたのだった。

◀東北3大祭りのねぶた祭りも行なわれる青森の市街。

LIVING:青森

▼彼女の実家である酒屋さんの前のワンシーン。さすがにふだん着ではエプロンは着けていないようだ。（笑）

▲再会で盛り上がって、ご飯を食べていくようにすすめられるシーン。このあとちゃぶ台を前に彼女の弟に冷やかされるシーンもある。

せつなさに満ちたストーリーが、もう

山本るりか
RURIKA YAMAMOTO

PROFILE:
所属高校：県立水塚高校
過ごした期間：中学1年・4月～7月
キャラクターボイス：今野宏美

へこんだ缶ジュースはいかが？

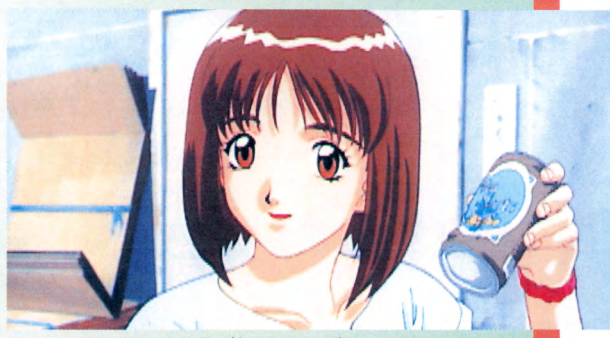
独特の活気に満ちた名古屋に住むるりか。出会いは主人公が住んでいたマンションの近くにあるコンビニエンスストアだ。記憶にない店を眺めていた主人公の耳に缶の転がる音が。アルバイト中のるりかが転んでしまったのだ。彼女を助け起こし、缶を拾う主人公にお礼をいうるりか。売り物にならなくなってしまったジュースを飲みながらお互いのことを思い出したふたりは、それぞれの連絡先を教えあう。

▶ゲームセンターでのデート。彼女は無類の格闘ゲーム好きで、筐体の向こう側に座る相手を次々と蹴散らしていく。

◀名古屋には、名物の地下街や名古屋港などが存在する。

LIVING:名古屋

▼とにかく明るく元気なるりか。服装もスポーティなものが多い。



▲へこんだジュースを片手に笑うるりか。傷モノになった商品を、「自分のせいだから」と自腹で負担する責任感の強さを見せる。

松岡千恵
CHIE MATSUOKA

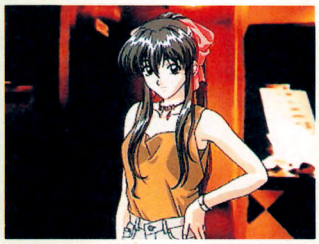
PROFILE:
所属高校：私立黒曜館高校
過ごした期間：中学3年・10月～3月
キャラクターボイス：米本千珠

◀キップのいい姉御肌の彼女。バンドのメンバーにも主人公を紹介してくれる。

ダメモトで行ったライブハウスで

バンド活動が盛んな土地、福岡に住む千恵。彼女自身もバンドを組んでおり、プロを目指すボーカル兼ギタリストとして地元では有名な存在だ。あてもなく福岡を訪れた主人公は、街角に貼ってあったライブハウスのチラシを見てダメモトで足を運ぶ。果たして、彼女はそこにいた。ライブ中の千恵の姿に感動を覚えつつ演奏終了後の楽屋を覗くと、彼女は快く彼を迎えてくれたのだった。

▲ライブハウス「黒猫」店内。主人公が入ったときにはライブは最高潮を迎えており、観客全体が総立ちの状態になっていた。



▲いかにもロッカーという姿がはまる千恵。ボーイッシュな服装も似合う。

▲福岡随一の繁華街、天神がある福岡市内。市街にも名所は多い。

LIVING:福岡

すぐそこまで近づいている！

Sentimental Graffiti

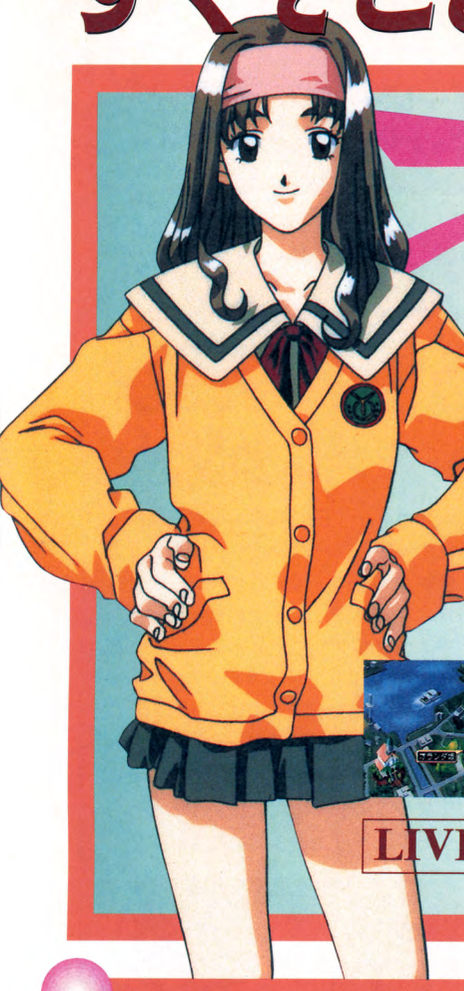
遠藤 晶

AKIRA ENDOH

PROFILE:
所属高校：県立誠林女子高校
過ごした期間：中学1年・9月～3月
キャラクターボイス：鈴木麗子

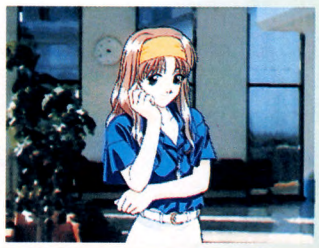
バイオリンの発表会、結果は…？

オシャレな雰囲気の晶は長崎に在住。主人公が彼女のもとを訪れたとき、ちょうど彼女はバイオリンの発表会に出場していた。だが、会場の審査員によると、彼女の演奏には〝想い〟が込められていないという。惜しくも準優勝となった彼女は、主人公との再会前に、その賞状を握りつぶした……。悔しさに満ちた晶にどう声をかけるべきか？

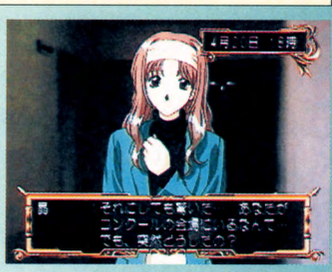


◀海の多い市内マップ画面。新地中華街なども見受けられる。

LIVING:長崎



▶センスあふれる彼女は、明るい色のジャケットも見事に着こなしている。



▶主人公の突然の訪問に少し驚いた様子の晶。だが、彼女は決してそれを顔に出したりしないクールな女の子なのだ。

▲準優勝の表彰状を悔しそうに握りつぶす晶。彼女に足りない〝想い〟を、主人公は与えることができるのだろうか？

杉原真奈美

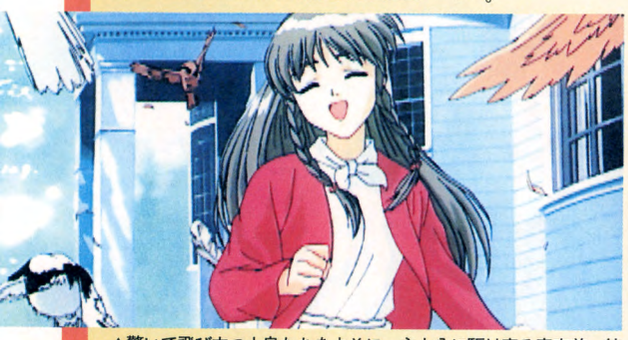
MANAMI SUGIHARA

PROFILE:
所属高校：県立白井坂高校
過ごした期間：中学3年・4月～9月
キャラクターボイス：豊島真千子

「私のこと、覚えててくれましたか？」

持ち前の優しさで小鳥たちと心を通わせる真奈美。自然に囲まれた場所で主人公と再会した彼女は、嬉しそうに彼に駆け寄ってくる。だが、主人公が周囲の緑が少なくなったというと、悲しそうに眉を寄せ泣き出してしまう。彼女も小鳥たちの住みかがなくなることに不安を覚えていたのだ。なんとか彼女をなだめた主人公は、必ず連絡することを約束して高松を後にする。

◀生まれつき体が弱い彼女。口調ももの静かで、おとなしさを目立たせている。

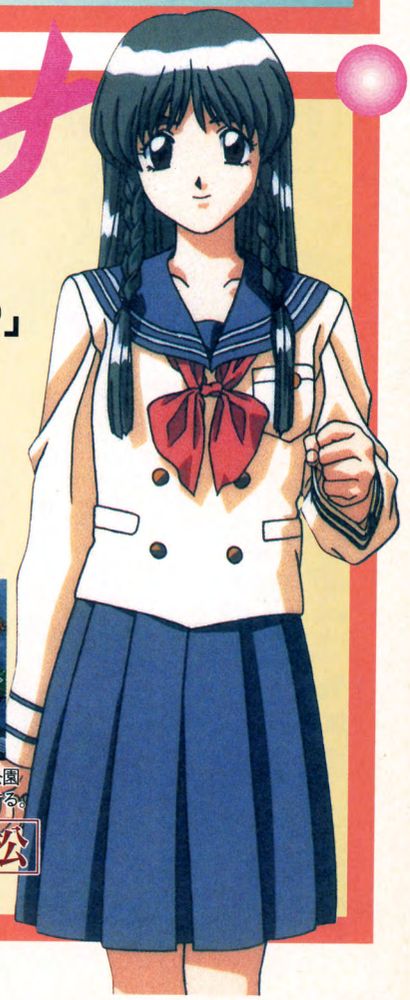


▲驚いて飛び立つ小鳥たちをよそに、主人公に駆け寄る真奈美。彼女の一途さが画面から伝わってくる再会シーンだ。

▲真奈美には、白を基調とした服装が多い。彼女のイメージにピッタリだ。

▲自然の多い高松市内。玉藻公園やマリーナなどの施設が存在する。

LIVING:高松



※本誌110ページに『センチメンタルグラフティ・サマーコンサート』リポート掲載

うさかべしんぶんR

Version1

"あいるび〜ば〜っく"うさしんが
帰ってきた。その名もリターンズ!!

発行:SG学園うさぎ組（平成９年９月26日発行）

みなさんからいただいた熱いメッセージに感動してます!

『復活嘆願書企画』大反響!!
６人がパワーアップして登場

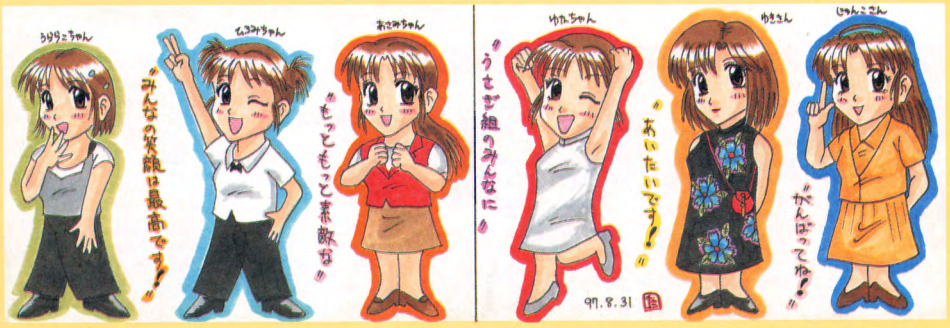
『サターンV』９月号で最終回となった「うさかべしんぶん」。しかし、読者のみなさんからいただいた数百通の『復活希望嘆願書』に心を動かされ、うさしんスタッフは緊急ミーティングを開いた。ちょうど、うさぎ組はサマーコンサートのリハーサルで多忙をきわめていたが、そのミーティングには積極的に参加。「もう一度やりましょうか」というスタッフの問い掛けに、彼女たちは満面の笑みを浮かべ大きくうなずいた。

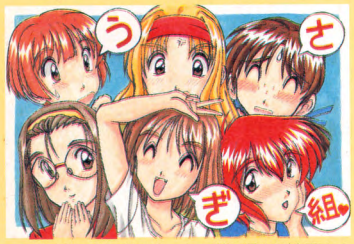
サマーコンサートも無事終わり、翌週に内容を打ち合わせた。今までどおりの１ページでは、せっかく嘆願書を送ってくれたファンに申し訳ない。復活するからには２ページだ!!　そして完成した『うさしんR（リターンズ）』（ちなみにタイトルイラストは有希ちゃん担当）。まずは、嘆願書に対するうさぎ組のメッセージを紹介しよう。

ゲームショウでも大活躍

９月６〜７日に幕張メッセで開催された『東京ゲームショウ』でも、うさぎ組が大活躍。NECインターチャネルのブースでは、６人が別々に『センチメンタルグラフティ』のステージに登場。さらに、毎日コミュニケーションズのブースで『卒業 Vacation』に出演している、純子ちゃん、麻見ちゃん、有希ちゃんの３人が、ファンとのアフレコ体験で活躍した。もちろんステージは盛り上がっていたよ。

▶兵庫県・坂口達也さんからいただいたイラスト。うさぎ組全員のお気に入りです。



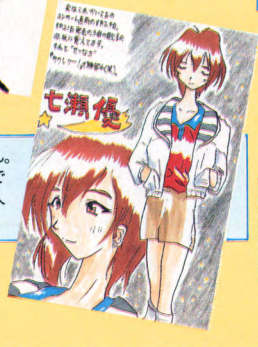


▲岡山県・中野純さん。この絵を見れば中野さんの気持ちがよくわかります。ありがとう。(岡田)

◀愛知県・鈴木雅仁さん。ふっふっふっ……。これぞ忍者部隊!?（今野）

◀奈良県・小島啓司さん。君はいいところに気がついた。あーちゃんが浸透してうれしいな（岡本）

▲兵庫県・坂口達也さん。ありがと♡　でもお姉さんは達也さんより年下よ（笑）。(牧島)



▶徳島県・横山直樹さん。これは真にコンサートでの私!!　ポッケに手を入れて登場したの。(西口)

滋賀県・西口耕平さん。▶「愛と笑い〜」……「笑い」だけじゃなくてよかった……。(鈴木)

ひーちゃん連載マンガ

ここだけのハ・ナ・シ

うさぎ組恐るべし SGサマーコンサート

岡田純子

私にとっては2年ぶりの舞台でした（もちろん前の舞台はソニックほど大きくありませんが……）。しかし、舞台という空間が大好きな私にとって、その場に立てるだけで本当に嬉しく、胸がドキドキする……というよりワクワクしました。特に歌の演出が、丘にふらりと散歩して、ふと昔を思い出し、つい歌っちゃったという設定だったので、すごく気持ちよく歌えました。でもこの演出、気づいたかな？　わからなかったよね、たぶん。（しくしく）

岡本麻見

前日の夜のホテル。私と有希はJとYの部屋に遊びに行き、ピンポンダッシュをした。隠れていたがふたりの反応にこらえきれず爆笑し、Jに怒られた（笑）。しかし、こんな私も当日は緊張したんです。でも1歩舞台に踏み出したら、みんなの声援が温かくて、「あぁひとりじゃないんだ」って、不安が飛んでいきました。だからあの歌はみんなが歌わせてくれたんですよ。「大好きだよ」。私の心からの言葉です。

今野宏美

某男性ふたり組ユニットのライブビデオを見て勉強して挑みました（笑）。唯一、私がカッコつけられる場所だって思ったけど、イミなかったです。系統違いますもんね（笑）。でも、みんなのラブラブビームをもらって、私の体はよく動いた（笑）。人間って、こんなに動くのね……ってくらい（笑）。「♪頑張ってるぅ〜♪」っていう感じ♡　終了後、笑顔でお疲れさまが言えてよかったです。家に着くなり、倒れるように寝ちゃいましたけど。（笑）

鈴木麗子

コンサートの感想というと……。緊張、不安が20%、ただ夢中だったのが30%、楽しかったのが70%といったところでしょうか。直前のリハーサルがいちばん緊張してました。ところが、お客さんが入った客席を見たらなんだか急に落ち着いてきて……。きっとみんながニコニコ笑っててくれたからだと思う。本当はものすごい緊張しぃのスズキが失敗せずにちゃんと歌えたのは見守ってくれてたみんなのおかげです。ありがとう。

西口有香

「西口、星になるんだ！」「は、はい、先生！」。演じることに、歌うことに悩んだ日々。結局私が出した答えは単純明快。例えばあなたがいるように、例えば私がいるように、優はきっとそこにいるんだね。例えば呼吸をするように、例えば食事をとるように、私は歌を歌うんだ。つくらず飾らず感じたままに。養殖の鯛より、天然の鰯のほうが美味しいように。「西口、星になれたか？」「はい、先生!!」。西口星の天然の輝き、あなたに届きましたか？

牧島有希

私にとって大きな試練でした。自分の欠点を知っているからこそ、乗り越えられなければ大きくなれないなと……。極度のアガリ性で恥ずかしがり屋な私は、美由紀も歌も振りつけも好きなのにどうしても羞恥心が邪魔をしてなりきれないでいました。悔しかった。本番では巣の中から飛び立てるのかと自分自身を見つめていました。結果は本当にこの仕事が好きなんだと実感できたこと。間違いなくみなさんのおかげです。ありがとうございました。

ステージ前はやっぱり緊張

◀昼公演直前の記者会見での6人。いよいよ本番！　緊張感が漂う……。

と、思いきや、こんなことを……。

◀本番直前の私たち。これから歌ってきます

▲『お父さんといっしょ』

▲育毛剤ききすぎ。（ウソ）

▲岡田：私はハイジ。
今野：私はクララ……うふっ……。

▲有香：背くらべ。
▲麻見：……負けた……。

王様の耳はうさぎの耳!?

SGコンサートや、ゲームショウが終わり、これからうさぎ組は何をするのか!?　すでに『卒業Vacation』で3名が出演し、CDで歌も歌っているんですよ。さらに、メンバー数名がPS版のゲームに出演するらしい。詳細は次号で発表できるかな。

みなさんのお便り待ってま〜す！

さぁ、新装刊『うさかべしんぶんR』におハガキを出そう！　6人へのファンレターはもちろん、キャラクターのイラストなど、みなさんからのメッセージをお待ちしています。何かいいことがあるかもよ。そうだ、郵便ポストまでダッシュだ！宛て先：〒102 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ　ヒロインゲームス編集部『うさしん』係。

バーチャルリアリティ新次元!
"アタッチメントソフト"第2弾

NOëL — La neige —

ノエル ラ ネージュ

碧川 涼
RYO MIDORIKAWA
私立の女子校に通う高校3年生。冷静で大人びた美少女だが、男性との会話はやや苦手のようだ。通称お涼。

PlayStation
●パイオニアLDC ●アタッチメントソフト ●ディスク3枚組以上
●'97年冬発売予定 ●価格未定 ●開発状況40%

TV電話での会話をシミュレートする『NOëL』ブランドの新作登場。前作からの変更点をはじめ、新たな魅力に迫る!

橘 柚実
YUMI TACHIBANA
利発でおきゃんな旧家生まれのお嬢様。スキー場で主人公に出会い、最初に電話をかけてくる。

門倉千紗都
CHISATO KADOKURA
柚実と共に県立高校(共学)に通う。アニメとミステリーに興味があり、はっきりしない人が嫌いな元気娘だ。

プレイヤー=主人公の構図にさらなるドラマ性を加味!

通常、ゲームの主人公はプレイヤーが操作することはできても、プレイヤー本人とはあくまでも別の存在だ。しかし、この公式で考えることのできないソフトがある。昨夏に発売されて話題を呼んだ『NOëL』がそうだ。〝ゲーム画面=TV電話の画面〟という設定の『NOëL』では、プレイヤー自身が主人公であり、キャラクターというフィルターを通すことなく仮想の世界をリアルに感じることができるとして、高い評価を受けた。そして今年、その方法論をさらに推し進めた新作が登場する。

舞台を環境モデル実験都市〝臨海区〟から古都〝カマクラ〟に移し、電話の相手に新たな3人を設定した『ノエル・ラ・ネージュ』。この作品では、前作の欠点と言われた受動的なシステムを改良し、より能動的に仮想の世界を体感できるという。もちろん〝プレイヤー=主人公〟の構図を壊すことはなく、主人公の台詞ではない〝会話ボール〟と呼ばれるアイコンで相手に意志を伝える点は前作同様だ。

さらに、『ラ・ネージュ』ではキャラクターの個性と生活感が重視され、その人間描写により力が入れられるという。ドラマ性が人間の描写により成り立つことを考えると、『ラ・ネージュ』はドラマを描く新たな手法の完成に向かう作品と言えるだろう。

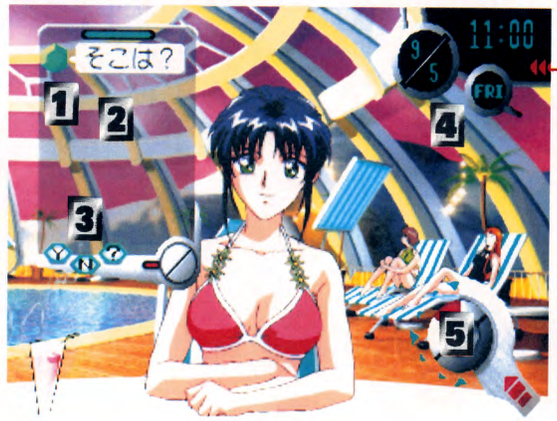
TV電話を通して描かれる全く新しい手法のドラマ

© PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

SYSTEM & STORY : December, 2014

特定の会話ボールにYES/NOで答える!

近未来を舞台とした『ラ・ネージュ』では、ゲーム画面はビジュアルフォン（ＴＶ電話）の画面であるという設定に基づき物語が進行する。電話の相手となるキャラクターの台詞は音声のみで、文章は表示されない。台詞中のキーワードは〝会話ボール〟としてアイコン化され、それらをリアルタイムで選択して話題を選ぶことで、主人公の台詞なしで会話が続行する。前作と違い、特定の会話ボールにはＹＥＳ／ＮＯで回答することも可能。それ以外にも、システム面には様々な変更・改良が加えられている。



ビジュアルフォンの見かた

1. 会話ボール。これで話題を選択することで会話が進む。キャラクター別に色分けされている。
2. プールウインドウ。新たな話題が生じると、会話ボールがこのエリアに〝浮かび上がって〟くる。
3. 前作との違いを象徴する意思表示アイコン。会話ボールを選択する際に点灯する。
4. 日付と時刻が表示される部分。会話シーンはすべてリアルタイムで進行する。
5. 選択した会話ボールがここに移動することにより、電話の相手とコミュニケートできる。

プロローグ部分、ホテルでの会話を公開!

柚実からの電話

時は2014年のクリスマス。柚実、涼、千紗都の仲良し３人組は、冬休みのスキーを楽しんでいた。彼女たちに見とれていて（?）転んでしまったらしい。気がつくとビジュアルフォンの呼び出し音が鳴っていた……。

1．橘と名のる水着姿の女の子からのいきなりの電話。「お元気そうでよかった」だって。2.「そこは？」の会話ボールを送ると、「ホテルのクアハウスですよ、あなたの泊まってた」とのこと。偶然ホテルが一緒だったので、心配して電話をくれたようだ。３.「私たちのこと、覚えてます？」の問いに、ふたつの会話ボールが……。

覚えてます?…○

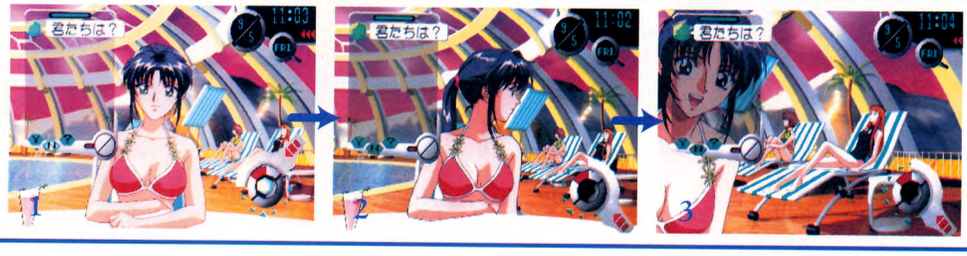
ＹＥＳ／ＮＯの選択は○／×ボタンで行なわれる（△で曖昧な答えも可能）。調子よく覚えていると答えると、「よかった」と言われるが、自己紹介だけで会話終了。ナンパな男と思われてしまった？

君たちは?

もうひとつの会話ボールで「覚えてます？」の問いに対し、あえて「君たちは？」を選ぶと「あなたがよけそこなった３人」というお答え。そこでまた「３人って？」という会話ボールが登場するが……。

覚えてます?…×

だれだっけ、この女の子？　全然覚えてないよ……と、「覚えてます？」の会話ボールに対して×ボタンを押すと……。彼女はちょっと残念そうだったが、連絡先を教えてくれた。興味なさそうな態度が気を引いたのか？



1．「覚えてます？」の会話ボールに×ボタンで応じ、Ｎのアイコンが点灯。「しょうがないですよね。あんなに派手に転んだら脳震盪とか起こしちゃいますもんね」とのこと。そうだったか！　2．涼と千紗都を含めて自己紹介してくれた。3．さらに、連絡先ＩＤを教えてくれた。以上が『ラ・ネージュ』のプロローグ部分である。

『ラ・ネージュ』を体験しよう

上記のプロローグは、秋の東京ゲームショウでの体験プレイ用に作成されたもの。同ショウでは右の主演声優３人によるトークも行なわれ、大いに盛り上がった。そして、今後全国４カ所にて同様の体験イベントが実施される！

●日程／場所（各会場とも12：00開場・17：00閉場予定）
10月11日（土）／名古屋 テレピアホール
10月26日（日）／福岡 スカラエスパシオ
11月３日（祝）／大阪 ＩＭＰホール
11月９日（日）／札幌 朝日ホール

●内容
会場内に体験コーナーを設置、自由にプレイできます。さらに、声優によるトークも行なわれます。（地方イベントでは会場によって出演者の変更あり）

●参加方法
各会場とも応募抽選形式で「優先入場整理券」を差し上げます。ハガキに住所・氏名・年齢・性別・電話番号を明記の上、下記までご応募ください。ただし、ハガキ１枚につき希望会場１カ所。また、イベント当日に関する詳細は「優先入場整理券」を参照ください。

●応募先
〒150　東京都渋谷区恵比寿南１－20－６
バイオニアＬＤＣ開発事業部『ＮＯëＬ』イベント係

●応募締切
９月30日必着（名古屋・福岡）／10月20日必着（大阪・札幌）

根谷美智子（ねやみちこ）：碧川 涼〈左〉

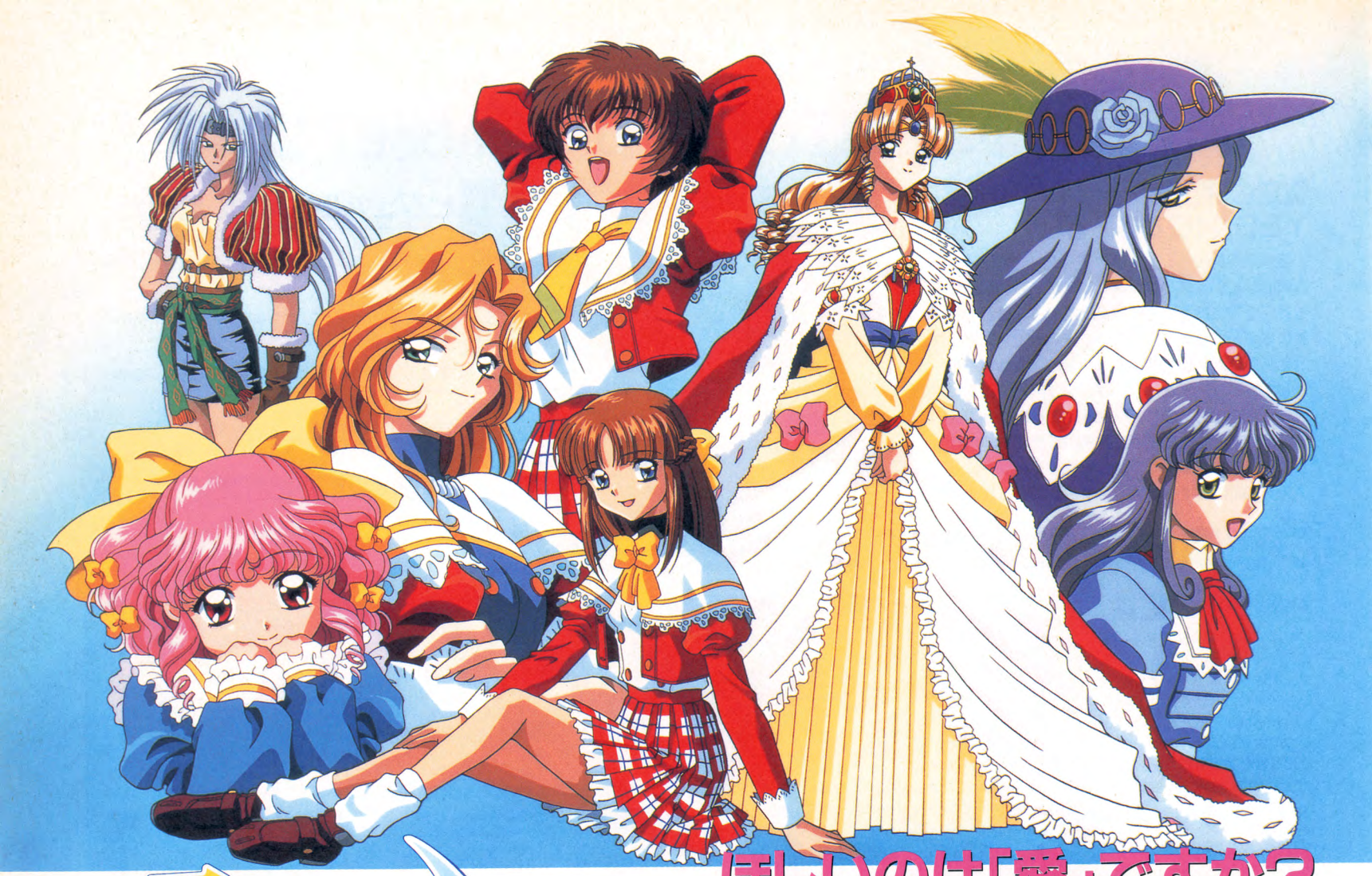
「アフレコ中にオープニングムービーが完成して、動いている涼ちゃんを見たんですがビックリしました！　イベントなどで見てくださいね。とても絵がキレイで感動ものです。キレイな涼ちゃんに負けないようにがんばります」

かかず ゆみ：橘 柚実〈中央〉

「橘柚実ちゃんとは性格的に重なる部分が多かったので、そのぶん思い入れは大きいですね。
これからも柚実とゆみはますます素敵になっていくのだぁ。柚実にほれるなよっ！イヤ、ほれちゃうよ、きっと」

水樹 奈々（みずきなな）：門倉千紗都〈右〉

「実は、声優デビューが門倉千紗都ちゃんなんです。可愛くって、性格もはっきりしてて、彼女は私の憧れの女の子像ですね。初めてのアフレコはとっても緊張しましたけど、千紗都ちゃんになりきれたぶん幸せでした」



みつめてナイト™

ほしいのは「愛」ですか？「名誉」ですか？

コナミと、レッドカンパニーの共同開発という、夢のコラボレーション作品。来春まで待てないファンへ、最新情報をお届けする。

PlayStation
●コナミ ●純愛シミュレーション
●'98年春春発売予定 ●価格未定 ●開発状況?%

©1997 KONAMI ©1997 RED

コナミとレッドカンパニー、初の共同開発作

2大開発会社、夢の結晶！新しい時代を切り開けるか？

今年2月27日。『ときめきメモリアル』で〝恋愛シミュレーション〟というジャンルを確立したコナミと、数多くのヒット作を手がけているレッドカンパニーが、プレイステーションソフトの共同開発を行なうことを発表した。両社には、恋愛という要素をゲームに導入した先駆者としての共通項がある。その2大開発会社がタッグを組む。それだけでファンの期待は目一杯膨らんだはずだ。その発表から半年。

記念すべき初共同作品がこの『みつめてナイト』だ。ジャンルは〝純愛シミュレーション〟。こう銘打たれていることからも、従来の〝恋愛シミュレーション〟にはない新たな物語性を、というスタッフの意気込みが感じられる。情報はまだまだ少なく、ベールに包まれた部分が多いというのが正直なところだが、制作は来春の発売に向けて順調に進められている模様。また両社は、この『みつめてナイト』を皮切りに、共同開発を継続的に行なっていくことも表明している。今後の動向にも注目していきたい。

▶RPG的な要素も含まれており、画面にはHPやレベルが表示される。ステイタスはプレイヤーの任意で表示。

◀レッドカンパニー代表の広井王子氏は、このソフトに関して、執拗に「若いスタッフの力」ということを強調してきた。作品にはそうした新しい感性が反映されているのだ。

© KONAMI 1997 © RED 1997

"純愛シミュレーション"
こだわりを持った新ジャンル

では、実際にそのゲーム内容に触れてみよう。まず主人公の設定。主人公はドルファン王国へやってきた傭兵であり、騎士叙勲を目指して養成所に通い始めるところからゲームはスタートする。ゲーム期間は3年間。1年目の平日は養成所で基礎技術を学び、休日はアルバイトとデートを選択できる。2年目以降は平日、休日ともに養成所とアルバイトどちらでも可能だが、デートはやはり休日のみとなる。休日に1週間の予定を決めて行動することとなるが、特筆すべきは、各コマンドによってステイタスをアップさせると、主人公はレベルアップするということ。このレベルアップや様々なイベントをクリアすることによって、主人公のゲーム内での通称も変わっていく（最初は「見習い剣士」から）。時には、隣国と戦闘になることもあり、レベルやHPは、その際に大きく影響してくる。『みつめてナイト』にはこうしたRPG要素がふんだんに盛り込まれている。

◀主人公の部屋。1週間の行動をここで決定する。画面表示は非常に見やすく、わりとオーソドックスな感じ。だが、何せこの強力な開発陣。ひと筋縄ではいかなそうだ。

▶左に紹介した3人以外にも、個性的な女の子が多く登場する。セリフや表情から、性格も想像できるのではないだろうか？

目的はひとつではない！

このゲームの主な目的はふたつある。ひとつはもちろん女の子と仲良くなること。もうひとつは、騎士叙勲を受けることである。女の子中心の日々でも、訓練中心の日々でも、それはプレイヤーの自由だ。最終的に選択するのは、「名誉」か「愛」か!?

▶戦争画面。まるで本格派なウォーシミュレーションのような迫力あるシーン。これだけでも楽しめそう。

◀一騎打ち画面。詳細は不明だが、攻撃方法も多彩のようだ。こうした戦闘が、騎士叙勲への近道となる!?

レズリー

▲ドルファン学園高等部に通う、絵が好きな、ちょっと斜に構えた感のある少女。本作では女の子同士の関係も描かれている様子なので楽しみは膨らむ。だれとだれが仲がいいのか、それがわかれば攻略が楽になるかも？

ハンナ

▲ドルファン学園高等部に通う、スポーツ全般を得意とする元気少女。牧場などアウトドアでのデートが好きな様子。こういう女の子は、やっぱり騎士叙勲を受けるようなたくましい男が好みなのだろうか？

ソフィア

▲いつか舞台に立つことを夢見ている健気な少女。ドルファン学園高等部に通う。言葉づかいから察すると、本当におしとやかな女の子のようだ。『みつめてナイト』のヒロイン的存在なのかもしれない。

恋愛ゲームは子供のおもちゃじゃ終わらない!

卒業III ～Wedding Bell～

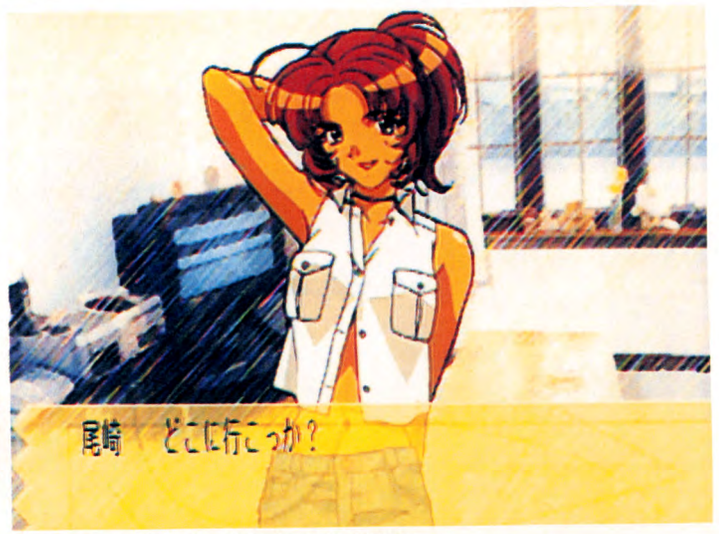
安定したヒットを続ける『卒業』シリーズの最新作『卒業III』が、PS&SSの両機種で発表された。大幅に変更されたというゲームシステムは、果たしてどのような進化を遂げたのだろうか?

PlayStation／SEGASATURN
●小学館プロダクション ●シミュレーション
●'98年発売予定 ●価格未定 ●開発状況20%

ついにゲーム画面公開スタート!

禁じられた恋愛を完全シミュレート! 結婚から始まる聖職者人生(笑)!?

〝生徒と結婚するとはどういうつもりかね? 教師としてそんなことが許されると思っているのかね?〟と、いきなりお叱りの言葉でスタートする『卒業III』。そう、卒業最新作は従来のようなオーソドックスタイプの育成SLGではない。スタート時にひとりの生徒を選び、新婚生活をひた隠しにしながら、生徒も無事に卒業させなければならないのだ。



©1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION

面倒なスケジュールはもういらない？ 育成パートは課題のバランスが決め手！

『卒業』の定番ともいえるスケジュールによるゲーム進行が、今回は登場しない。代わりに重要となるのが課題という項目。生徒に課題を与えることでパラメーターをアップさせるのだが、生徒の状態によっては課題をこなす時間が変化。バランスのよい課題選びが育成パートのカギだ。

清華学園おなじみのイベントシーン もちろんグラフィックはすべて一新！

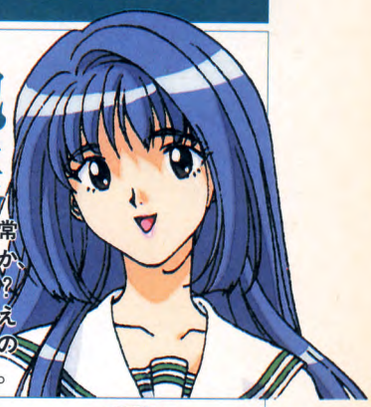
学園生活を盛り上げてくれるイベントシーンは、もちろん『卒業Ⅲ』にも登場する。今までにも「清華祭」、「体育祭」、「演劇祭」といった数々のイベントが行なわれてきたが、今作ではどのようなものになっているのだろうか？　とりあえず現時点で公開されているイベントは「演劇祭」のみだが、新イベントが挿入されている可能性は高い。

育成パートでの成果を試す中間・期末の定期試験は、かなりのイメージチェンジを遂げた。前作までは教室だったが、今回はかなり見ためが派手に……、ってクイズ番組なのか？

〝生徒と妻〟ふたつの顔を持つ５人の少女たち

今回登場する５人の生徒たちは、従来の作品に比べるとなんだかおとなしめ？　というのも、今回は妻としての生活もこなさなくてはならないため、あまり極端な性格づけをすると収拾つかなくなってしまうからとのこと。そのぶん生徒のときと妻のときとでは性格が変化。ふだんおとなしい優等生が結婚するとすごいワガママだったり、意外な２面性を楽しめた。登場キャラは５人だが、性格だけなら実質10人分!?

菊池希美

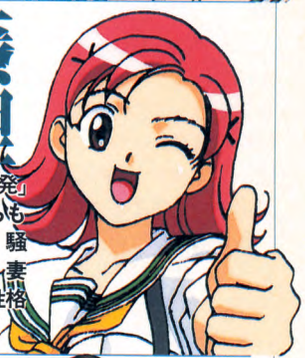


無邪気というか、常識知らずというのか、ちょっと天然ボケ？　一見わがままに見える行動は、純粋さの裏返しにもとれる。

尾崎恭子

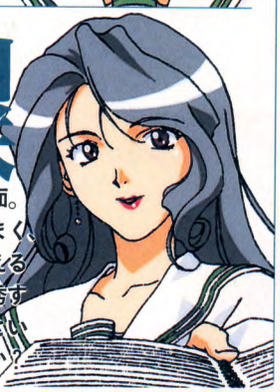
世間に迎合することを嫌う、一匹狼的な女の子。そのぶん世間ずれしておらず、純真な部分を持っており、責任感も強い。

斎藤由加里



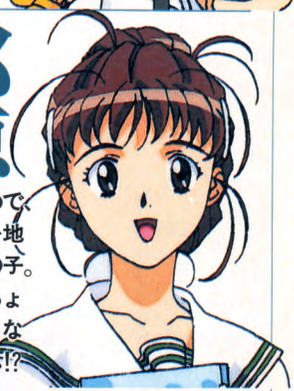
いわゆる「明朗活発」な性格でだれからも好かれているが、騒がしいのが難点。妻となってもこの性格は変わらない？

松山美咲



冷静沈着で几帳面。先を読むのがうまく、時にずる賢く見えることもある。優秀すぎるゆえの不運というところだろうか？

渡部和恵



おとなしく控えめで、まさに大和撫子を地でいくような女の子。多少おっちょこちょいだが、妻にするなら彼女がいちばん!?

[NEW HIROINES FILE]

注目！ うわさの結婚生活はどうなる？

妻といっても、学校では生徒。プレイヤーは、ほかの４人の生徒にバレないように、新婚生活を送らなくてはならない。ゲーム中は妻となった生徒との間に、〝秘密〟という謎のパラメーターが設定される。この〝秘密〟は、一度にばれてしまうようなものではなく、まず〝疑い〟、そして〝証拠〟、〝現実〟へと変化していく。要はこの過程を途中でストップさせることが重要というわけで、そのためには生徒の間に生じた〝噂〟が広まる前に、ご機嫌をとって口止めをすることが必要となる。

とはいえ、ほかの子と話してばかりいると、奥さんの機嫌が悪くなるわけで、……う〜ん、新婚生活ってホントにこんなに大変なの？　もちろんふたりでデートなど、楽しいイベントも用意されているのでひと安心といったところかな。（笑）

10周年特別企画

～結婚から始まる学園生活～

清華女子高最後の卒業生を送る

卒業Ⅲ発表記念SPECIAL INTERVIEW 10周年を目前にし、大きく変化した『卒業Ⅲ』。その新アイデアの源流を窪田氏にうかがった。

SPECIAL INTERVIEW

「5万通もの酷評のすべてが僕のたからものです」

マーカス代表取締役

窪田正義

10年もの年月をかけて『卒業』シリーズを手がけてきた、清華女子高校の生みの親。最新作『卒業Ⅲ』では結婚をテーマに、1歩進んだ育成シミュレーションを目指す。

プレイヤーからのフィードバックを『卒業Ⅲ』に反映!

――まずは『卒業』シリーズ10周年ということで、おめでとうございます。この10年間で、『卒業』もかなり変わってきたと思うのですが、『Ⅲ』を発表した経緯をお聞かせください。

窪田「『卒業』を企画してから来年で10年になるわけですが、3作目をつくることになるなんて考えてもいませんでした。『卒業』『卒業Ⅱ』を遊んでくれたプレイヤーからの手紙は目を通しているのですが、その際に、〝面白かった〟〝楽しかった〟など、肯定的な内容の手紙はすべてメーカーさんにお渡しして、〝金返せ！〟とか〝ふざけんな〟といった酷評めいた手紙だけを手もとに残しておいているんです。マゾの気があるのかも知れませんが(笑)。5万通ぐらいあるものを、段ボールに入れて取ってあるんです。これは僕の宝物ですね」

――そういった厳しい評価の数々が、今作にいかされたというわけですか？

窪田「そういう手紙を読みあさっていると、〝なんだ、まだこういう方向があったじゃないか〟と気づくことが結構あるんですよ。ただ単に〝バカやろう〟というような内容ではなくて、〝ここをこうしてくれ〟だとか〝こうしたほうが、もっと面白いのでは？〟といった意見が多いんですよ。それを読むと〝こんな感じのものをプレイヤーの方は求めているんだなあ〟と気づかされて、この5万通のご意見から『卒業Ⅲ』をつくろうと思いましたし、参考にさせていただいたところもあります。結局、シリーズだからこそ、10年続けてきたからこそ、お客様からのフィードバックがゲームに反映できる結果につながったのかな、と感じています」

――実際にはどのような意見が多かったんですか？

窪田「『卒業』『卒業Ⅱ』ともに、スケジュールを決定して進行させるシステムが邪魔だという意見が、いちばん多かったんです。実際、あれは旧態依然としたシステムですから。われわれも最初にゲームをつくってから、ずいぶん時間が経っていますし、プレイヤーの方も世代交代しているのが分かるんです。『卒業Ⅱ』でも改良は加えていますが、もっといい方法があるのではないかということで、あのスケジュール決めはやめました」

――シリーズで当たり前になっている部分を簡略化していこうということですね。

窪田「そうですね。逆に好評なのが、〝生徒と結婚するのがおもしろい〟という意見だったりもするんです。それなら最初から結婚させてしまおうということで、生徒5人の中からひとりを選んでもらってからスタートすることになりました。いろいろな進路があるのにもかかわらず、教師と結婚するのがいちばん面白い。実際これは僕らが考えもしなかった遊び方なんですよ」

旦那と教師というふたつの立場がシミュレーションの幅を広げる!?

窪田「現在、恋愛シミュレーションが流行っていますよね。『卒業Ⅲ』は、従来の恋愛の形をもっとわかりやすくしたつもりです。このまま育成プラス恋愛モノでいくよりは、すでに結婚してしまっているというほうが展開も広がりますしね。友達以上恋人未満ではなくて、奥さんであり生徒である。プレイヤーもあるときは旦那さん、そして教師というように、いろいろな展開があれば面白いと思うんですよ。ふた通りの楽しみ方ができるということが、今回のセールストークではないですかね」

――結婚というテーマは若いプレイヤーには難しい気もするのですが？

窪田「結婚ごっことか、新婚生活というのは大変だとは思うんですよ。現実とは別に、プレイヤーが想像できる範囲の楽しい雰囲気をゲームの中で再現できればと思っています。僕みたいなバツイチの人間がシナリオを書いたら、たぶんドロドロしたものになってしまうので。キャラクターの特性として、生徒の状態と奥さんの状態とで性格を変えてあります。生徒として見ていたときにはいい娘だったけど、奥さんにしてみるとワガママだったりして。そういった意味ではキャラクターの2面性が楽しめるし、僕らも5人ではなくて10人のキャラクターをつくっているつもりです」

――制作者は独身の方が多いのですか？

窪田「ライターは既婚者ですが、企画段階はみんな独身です。面白いのが『卒業』シリーズをつくってきたスタッフは全員男子校出身なんですよ。そういったヤツらが幻想でつくっています。まあ、偶然なんですけど。逆に『卒業M』はプログラマー以外は全員女子校出身者。僕にとって女子校は夢であったり、大奥であったり、秘密の花園であったり(笑)、行ったことも見たこともないから想像を膨らませられるじゃないですか。『卒業M』のスタッフからは、〝そんな甘いもんじゃないですよ〟と言われましたけど(笑)」

――生徒との結婚をテーマにしたことによって『卒業Ⅲ』はどのようなゲームになったのでしょうか？

窪田「基本的に生徒モードでは、今までのシリーズを簡略化したものと、ミニゲームで構成されています。やはりいちばん大きく変わったのが、家庭での生活でしょうね。プレイヤーの要望も、〝女の子の私

撮影●藤田正弘

卒業記念作品として シリーズの集大成に…

生活が見たい〟という意見がいちばん多かったですから。ただ家庭と学校を行き来するだけでは面白くないので、〝ひみつ〟という共通パラメーターをつくりました。昔『奥様は18歳』というドラマがありましたけれど、その世界と似ていますよね。まずプレイヤーが生徒のひとりと結婚して、すると校長先生が出てきて言うわけです。〝無事に5人の生徒を卒業させれば祝福するけど、ひとりでも落第者が出たらダメだ〟。当然ほかの4人は、生徒と教師が結婚しているなんて知らないわけですから。秘密がバレたら教師を辞めることにもなりかねない。今回はバレたら退学になって、ゲームオーバーになってしまいますから(笑)。生徒の言いなりになって進路相談にのったり、うわさ話をネタにゆすられたり、……もしかして全然楽しくないかも知れませんね(笑)」

窪田氏いきなりの終了宣言!? 〝『卒業』はこれで終わります〟

――最後に、今後の『卒業』シリーズについてお聞きしたいのですが？

窪田「もう『卒業』シリーズはこれで終わりにします。……本当に今までやってきたことの集大成だと思っていますし、半分以上はプレイヤーのみなさんがつくったといっても過言ではないとも思っています。ここのところ影の薄い育成シミュレーションをあえて題材にし、さらに恋愛も外して新婚生活というはっきりしたテーマに絞ったのは、〝そろそろ恋愛だけだとつまらないよ〟ということを伝えたかったからなんです。われわれとしては、10年間一緒にきてくれたファンも、最近ファンになってくれた人も、どちらも満足できるものをつくったつもりですし、本当の卒業作品だと考えていただければ……。『卒業Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ』というのは、高校1年生・2年生・3年生ということなんですよ。清華女子高校が生まれてから10年、たくさんの卒業生を送り出してきましたが、この『卒業Ⅲ』が最後の生徒たちになります。期待してください」

もうひとつの卒業シリーズ

育成シミュレーションとして完成された『卒業』シリーズの本流に対し、恋愛アドベンチャーの要素を強く前面に押し出したタイトル群が存在する。それが『クロスワールド』、『バケーション』である。先日制作が発表された『卒業M』では男子校と、その舞台は広がり続ける。

▲『Ⅱ』までの登場キャラに新キャラ2名を加えた、総勢12名の少女たちとの恋愛ADV。

▲『クロスワールド』に、さらに3名の新キャラが加入。清華女子高校のヒロイン15名が集合。

卒業シリーズ

その10年間の軌跡

高校3年間をモチーフにした 卒業シリーズの本流

卒業Graduation 1982

『卒業』シリーズの記念すべき第1作目。多機種のコンシューマシンで移植作が発売されているが、もともとはパソコン用ソフト。PS版『卒業R』では、女の子たちが実写で登場。

卒業Ⅱ Neo Generation 1994

『卒業』のヒットを受けて登場し、各ハードに移植された『卒業Ⅱ』も、もともとはパソコン用ソフト。1作目で登場した5人の生徒たちは一新され、システムにも改良が加えられた。

◀3DO版移植作。移植の際にはセリフの再収録なども行なわれている。

卒業Ⅲ Wedding Bell 1998

先日発表されたばかりのシリーズ最新作。現在PS・SSの両機種で開発中である。従来のシリーズとはシステムを一新し、さらにゲームスタート時に生徒を選んで結婚するなど、その斬新なアイデアの数々は、まさに『卒業』シリーズの集大成ともいえる期待作である。

卒業シリーズではないけれど…

結婚〜Marriage〜

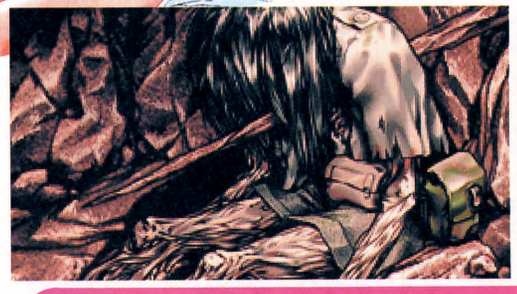
『卒業』シリーズからは逸れるが、『卒業Ⅲ』を考えるうえで避けては通れない1作がコレ。『卒業・卒業M』に登場したキャラクターを相手に、出会いから結婚までを体験できる、ゲーム史上初の結婚をテーマにしたシミュレーションである。

©1996 HEAD ROOM/NEC インターチャネル/バンダイビジュアル ©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENCE BY HEAD ROOM © NEC Interchannel, Ltd. LICENCE BY HEAD ROOM ©1995 RIVERHILL SOFT INC. © HEADROOM/TENKY ©1995 Shar Rock/HEADROOM/TENKY ©1997 MARCUS. WESTONE. SHOGAKUKAN PRODUCTION © HEAD ROOM. SOFIX SHOGAKUKAN PRODUCTION © WESTONE ©1995, 1996 ソフィックス/イースリースタッフ ©1996 マーカス/小学館プロダクション ©1997 マーカス/MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. ©イースリースタッフ/マーカス

並列世界をただよう幻想的なゲーム
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO

SEGASATURN
●エルフ ●マルチストーリーシステム A.D.M.S
●12月発売予定 ●価格¥7,800 ●開発状況70%

少しずつではあるが、明らかになってきた『YU-NO』の世界。前半「境町」でプレイヤーと出会うヒロインたちを紹介していこう。

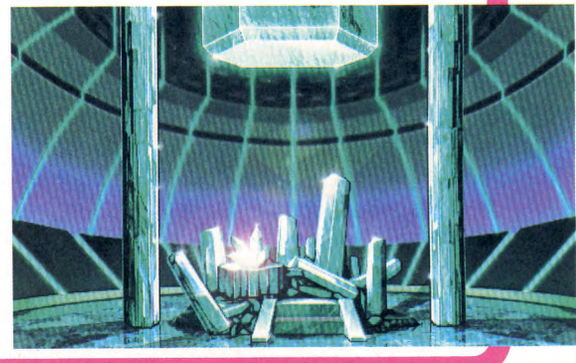


清閑な海べりの町「境町」で『YU-NO』の物語はスタートする

プレイヤーは、境町にある謎の遺跡を調査中に事故によって帰らぬ人となった有馬広大博士の息子、〝たくや〟となりプレイをすすめることになる。死んだはずの父親・広大からの手紙によって、剣ノ岬（通称三角山）へと呼び出されるたくや……。手紙に書かれていた〝ある人物がそこで待っている〟という文面を、父・広大だと思い込んでいたたくやは、そこで思いもよらないシーンを目にすることになる。たくやが三角山のふもとで出会う人物とは……？

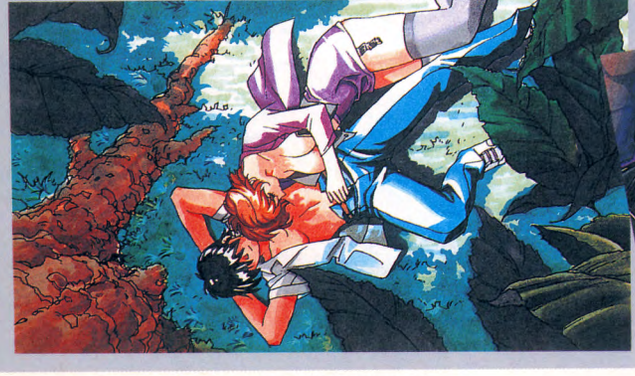
新システムA.D.M.Sとは?

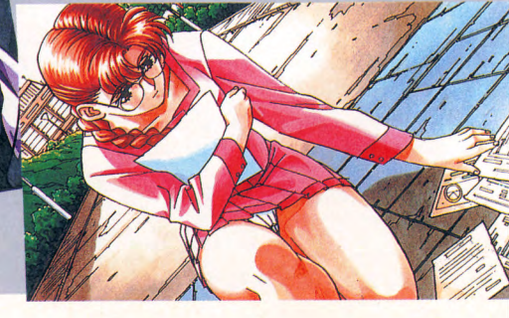
一度遊んだらそれっきりになってしまいがちなゲームに奥深さをあたえ、何度でもプレイする意欲を湧き立ててくれるマルチシナリオ。しかし分岐の位置と、選択した内容のすべてを記憶しておかなくてはならないという手間だけはなんとかならないのであろうか？　こんな不満を解消してくれる新システムが、今回搭載されたA.D.M.Sなのである。このシステムによってプレイヤーは視覚的にゲームを進行させ、次の展開を探すことのみに集中してゲームを進めることができるようになった。



次元、時間、そのすべての制約を越えて、『YU-NO』は展開する

前述のA.D.M.Sによって、『YU-NO』が膨大な分岐を有するマルチシナリオであるということは、理解してもらえたのではないかと思う。それでは、実際のゲームの中にはどのような舞台が用意されているのか？　謎の少女YU-NOはどこへ向かうのか？　そのグラフィックの一部をここで紹介していこう。

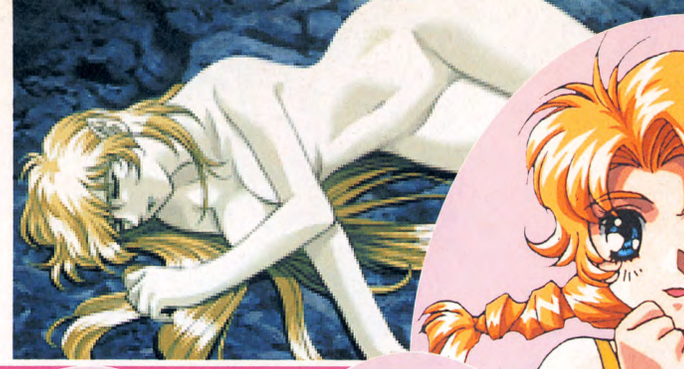


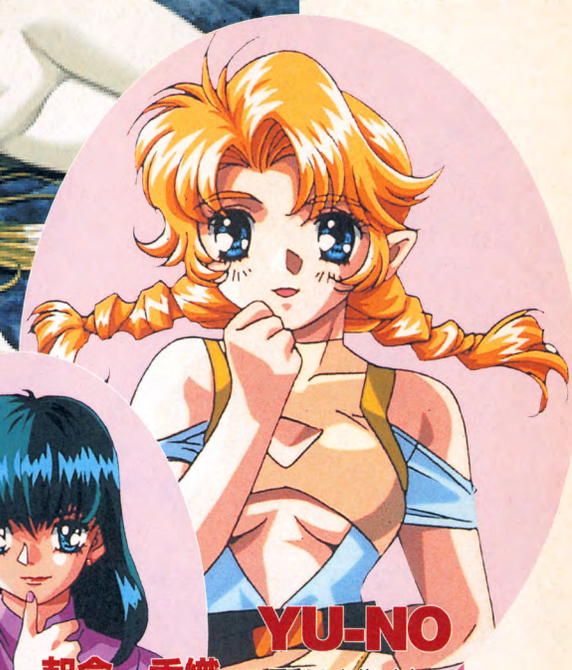


© elf 1997 ※画面はパソコン版・及び開発中のものです。

境町でプレイヤーが出会うことになる何人ものヒロイン候補たちに注目!

爆発的なヒット作となったあの『下級生』の elf から発売されるだけのことはあって、『YU-NO』にもたくさんの美少女たちが登場する。物語の前半・境町でのゲーム進行はプレイヤーの選択によって決定される部分が大きいため、どのキャラクターがヒロインとなるかはプレイヤー自身の行動の結果となるといっても過言ではないだろう。





YU-NO

▲可愛らしく幼い少女……YU-NO という名前以外は全く不明。どこで出会えるのかもわからない、並列世界の住人のひとりである。

波多乃神奈

◀境町学園3年生。ちょっと協調性に欠けるがひかえめな性格、一見優等生タイプに見える彼女だが……。

一条　美月

◀龍蔵寺学長の秘書。愛する男の力になりたいがため、専属秘書という今の地位を望んだ。

結城　正勝

◀境町学園2年生で、主人公と同じ剣道部の後輩。主人公を慕い、町で出会うとすぐに声をかけてくる。

朝倉　香織

◀「ハーイ！」という声と共に、いつも明るく現われる謎の女性。彼女が境町にいる目的とは？

島津　みお

◀境町学園3年生。〝歩くリビドー〟とも呼ばれる主人公に好意を抱いている。境町市長の娘。

武田絵里子

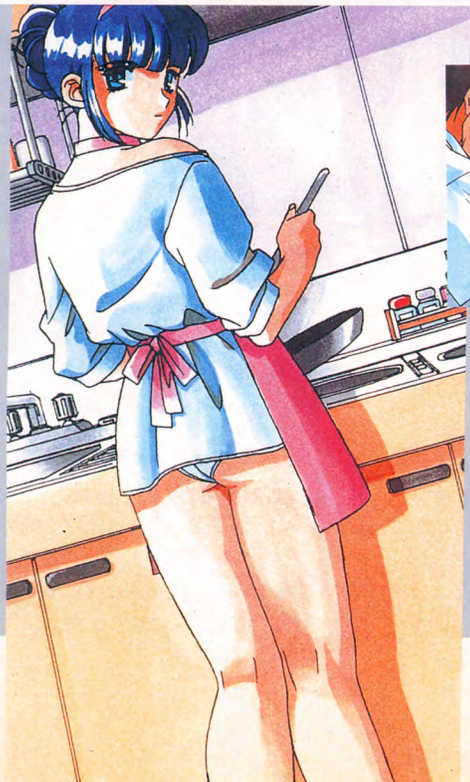
◀境町学園の常勤校医。主人公たちのクラス担任も兼任。噂によれば〝欧州帰りの美女才女〟らしい。

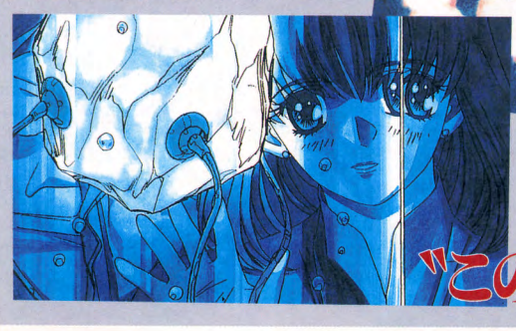
豊富　透夫

◀ジオ・テクニクスの社員で亜由美の部下。軽薄そうな顔だちで上司の前ではポイントを稼ぐ策略家。

有馬亜由美

◀主人公の義母。寂しくてしかたがない胸中を抑え、いつも明るいふだんの姿を演じる健気な女性。





そしてたどり着く〝この世の果て〟とは…？

フレンズ ～青春の輝き～

パソコンで発売後、大人気となった「同窓会」が、装いも新たにサターンへ移植される。『フレンズ～青春の輝き～』。大学生の主人公が中学時代の旧友たちに再会し、淡い恋心を抱いていく……。究極の恋愛絵巻がついに登場。

SEGASATURN

●NEC インターチャネル ●アドベンチャー
●発売日未定 ●価格未定 ●開発状況40%

若林 鮎

年齢：18歳　誕生日：1月22日
星座：水瓶座　血液型：O型
身長：165cm　体重：48kg
3サイズ：83・57・83
趣味：釣り、マリンスポーツ

明るい元気はつらつ娘。実は主人公のことが好きでいろいろ世話をやいているのだが、主人公には存在が近すぎて女として見られていないらしい。魚屋の娘でもある。

遠藤 進

誕生日：10月17日
星座：天秤座　血液型：A型
身長：178cm　体重：67kg
趣味：読書、クラシック鑑賞

神経質なうえ自信過剰。確かに現役で東大に受かるだけの頭は持っているが、勉強ばかりしすぎて他人を思いやる心に欠落がある。洋介とは犬猿の仲。中学時代に運動音痴も克服した。

緒方静香

年齢：19歳　誕生日：7月12日
星座：蟹座　血液型：A型
身長：168cm　体重：50kg
3サイズ：85・58・87
趣味：バイク、料理

某化粧品メーカーのアドバイザーとして働いている。女っぽい職業とはうらはらに、性格は男勝りでケンカっ早い。中学のころからのバイク好きは今も健在。

鞍掛不二男

誕生日：2月3日
星座：水瓶座　血液型：B型
身長：163cm　体重：56kg
趣味：真琴に関するすべて

わがままな子供をそのまま大きくしたような男。家の財力にモノを言わせ欲しい物はすべて手に入れてきたが、狩野真琴を一途に想う純粋さも持ち合わせている。車は真っ赤なポルシェに乗っている。

狩野真琴

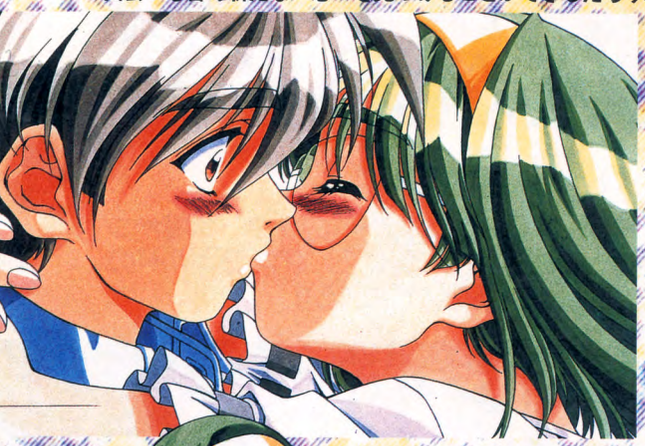
年齢：18歳　誕生日：8月16日
星座：獅子座　血液型：B型
身長：167cm　体重：45kg
3サイズ：88・56・85
趣味：美術鑑賞、乗馬、海外旅行

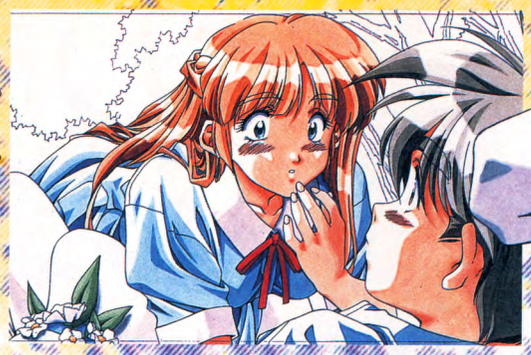
中学時代は目立たない三つ編み少女だったが、高校時代にモデルにスカウトされ、ガラッと豹変。私大文系に通うかたわら、モデルとしても活躍する女子大生。

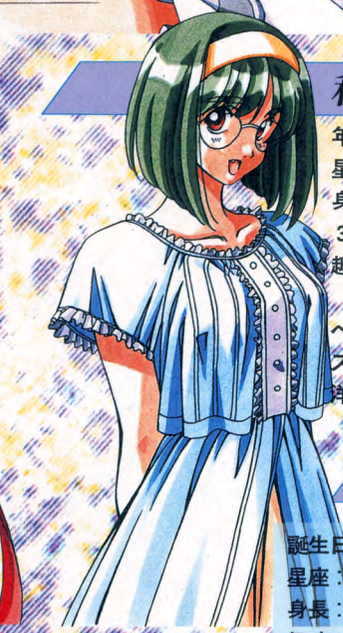
©フェアリーテール／NEC インターチャネル

中学時代の思い出から生まれる甘く切ないラブ・ストーリー

大学生活での夏休み。星降里高原のペンションを借り切っての中学時代のテニス部同窓会。１週間という限られた時間の中で、過去の思い出と新しい恋に目覚めていくキャラクターたち。友人の洋介に誘われ参加したオクテの主人公は、星降里高原での出会いも含め新たな〝恋〟を見つけることができるだろうか。







小早川瑞穂

年齢：18歳　誕生日：９月23日　星座：天秤座
血液型：Ａ型　身長：164cm　体重：48kg
３サイズ：83・56・82　趣味：読書、テニス、バレエ

おっとりして穏やかな性格。悪く言えば少し鈍感。中学２年のときに北海道から転入してきた。親友のみどりのすすめでテニス部に入部。男子生徒からは憧れの的。

秋山みどり

年齢：18歳　誕生日：９月３日
星座：乙女座　血液型：ＡＢ型
身長：163cm　体重：51kg
３サイズ：95・63・90
趣味：温泉めぐり、ピンクハウス

ミーハー、ゴシップ好きのおしゃべり娘。私立女子大付属高を経てエスカレート式に大学へ。高校時代は洋介とつき合っていた。

青木桃子

期待の恋愛RPGついに発売
魅惑のイベント徹底紹介!!

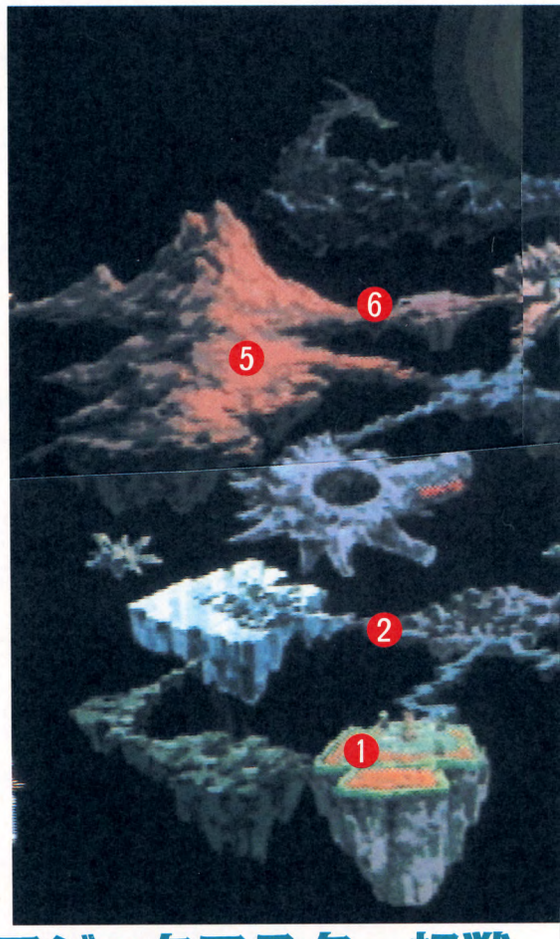
BLUE BREAKER
ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

SEGASATURN
●ヒューマン／ヒューネックス ●恋愛ＲＰＧ
●10月2日発売 ●価格¥6,200 ●開発度100%

PC-FXで大人気だった恋愛RPG『ブルーブレイカー』のサターン版がついに発売!! 今回はメインシナリオの序盤を紹介する。さらに冒険者ギルドの女組員がアドバイスをしてくれるので、しっかり聞いておこう!!

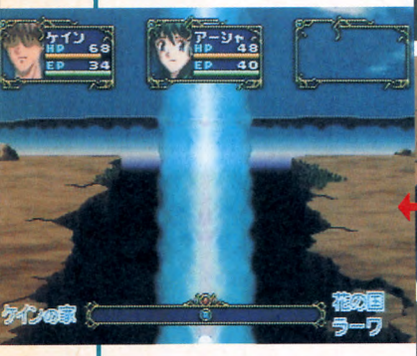
メインシナリオの序盤を紹介!!

主人公ケインが〝花嫁探し〟と、自分が復活させた魔王「ダークロード」を倒しに冒険に出るというのがストーリーのベース。基本的にシナリオはメインシナリオともうひとつのシナリオがあるが、どちらのシナリオも魔王との決戦付近で合流しひとつになるようだ。今回紹介するイベントのほとんどは発生場所に行くと自動的に発生し、避けて通っても行く順番が違っても問題はないので気軽に楽しもう！



1 ケイン、冒険の旅へ!!

◀ケインの家に伝説の名剣「凍牙」を譲れという者が、また押しかけてきた。いつもは父ディーザが相手をしているのだが、今回は代わりにケインが闘うことになった。



アーシャとの出会い

父・ディーザから客が来るので伝説の名剣「凍牙」を奪いに来た戦士を追い払うように言われたケインは、その戦士と闘う。勝利して家に帰ってみると、父から少女・アーシャを紹介される。

てれながらの自己紹介が終わると、ケインは〝花嫁探し〟に出る前に腕輪を祠に納めてくるように父に言われ、アーシャと共に出発する。

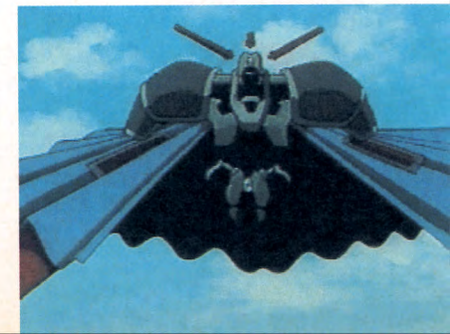
ケインが祠に腕輪を納めると地震と地割れが起こり、なぜかアーシャから魔王「ダークロード」が復活したということを知らされるのだった。

女組員のアドバイス

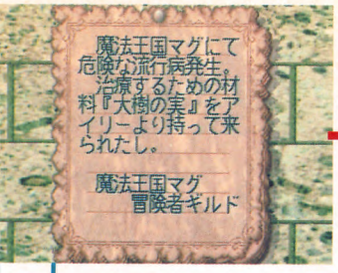
え、冒険者の登録に来たって？　いいよ。でも、ルールは守ってもらうよ。よく聞いときな。まずパーティは自分を含めて３人まで組めるんだ。単独で冒険に出るってのは危険だから許さないよ。必ずひとりは冒険者ギルド側が指名させてもらって、その娘を連れていってもらうことになってるんだ、いいね。どうしても、気に入らなかったらパーティから外せるけど、その娘からは嫌われるからね。

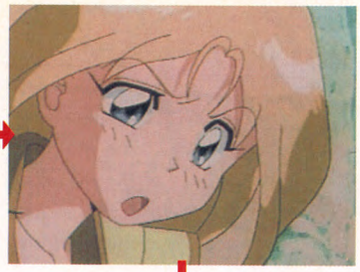
2 マジックマスター初戦

魔王四天王のひとりマジックマスターとは聖なる国シャインと中継地点①との間で遭遇する。遭遇すると、いきなり戦闘になってしまう。しかし、負けても、なぜかマジックマスターはケインたちの体力を全快にして帰っていくので、ここでゲームオーバーになることない。安心して全力で闘ってみよう。ただし、アイテムを使うと損をすることになるので注意！



©Hunex 1996, 1997 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996, 1997 ©HUMAN 1997

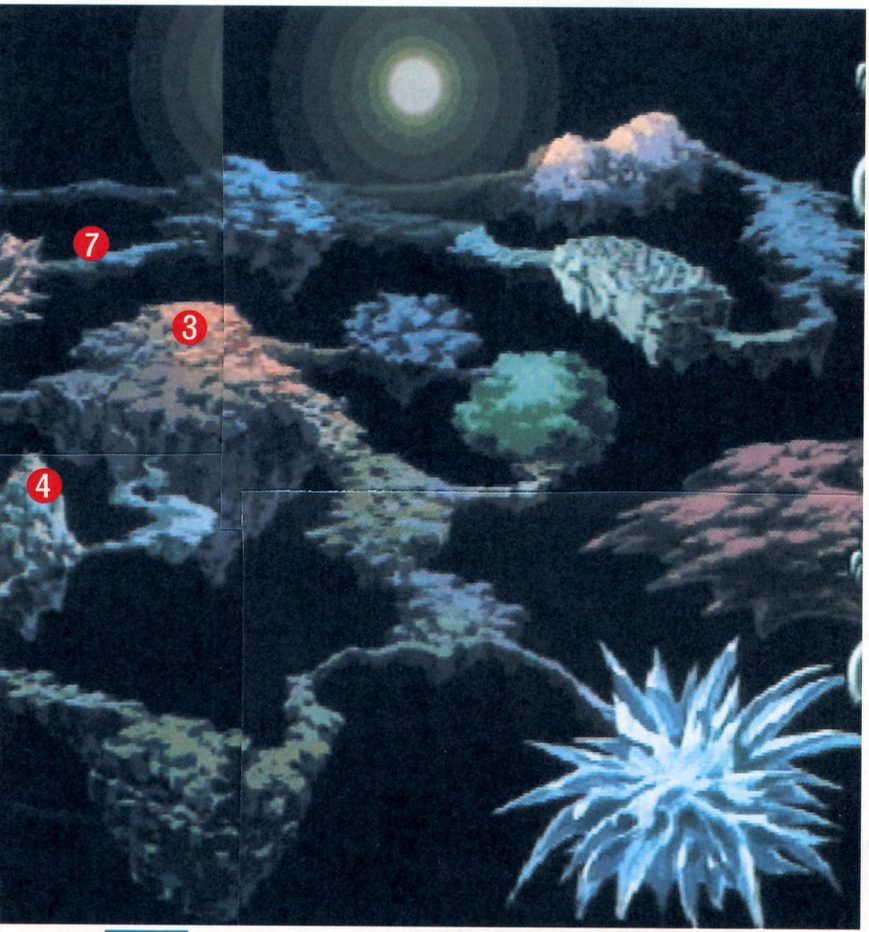




妖精の国アイリーへ

魔法王国マグに到着し、ギルドに行ってみると店主から、マグで流行病が発生していて、その流行病を治す「大樹の実」を妖精の国アイリーから持ってきてほしい、との情報が入る。アイリーに行くとターナに会うことができるので、事情を説明してアイリーに入れてもらおう。そして、「大樹の実」を手に入れ、マグのギルドに帰れば、5000Gの報酬を手に入れることができる。報酬は時間が経ち過ぎると、もらえなくなってしまうので注意!!

3 魔法王国マグに流行病発生!!



4 カルミーとの闘い

傭兵の国ハイードのギルドに初めて訪れたときに発生するイベント。ギルドへ行くと、突然、騒々しいもの音がする。見てみると、何人もの男がひとりの戦士に殴られたり、投げられたりしているではないか。ケインがその戦士が女だと気づくと、彼女・カルミーはケインの持っている「凍牙」を見つける。そして、カルミーはケインを「凍牙」を盗んだ悪党と決め込んで闘いを挑んでくる。

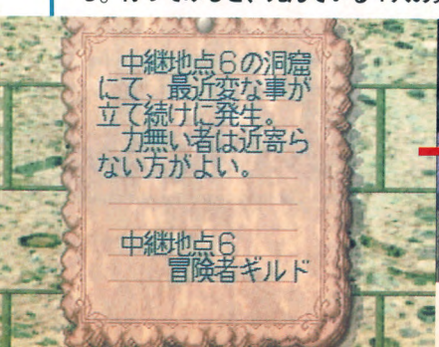
ここでカルミーに勝利して、話しかけると、以後仲間になってくれるようになる。ちなみに、これがカルミーとの初めての出会いだ。

5 ルカーノの謎の美女

火山の国ルカーノに初めて来ると、突然の地震に見舞われる。その後、突然、不思議な雰囲気の美女が現われる。彼女は、この火山が最近活発に動き出したことを教えてくれる。そしてそれはどうやら魔王の復活に関係があると言うのだ。ここではこの女性の名前は不明だが、『ブルーブレイカー』ならご存知かも……。

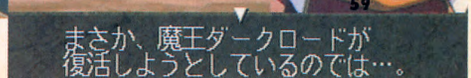
6 洞窟の異変調査

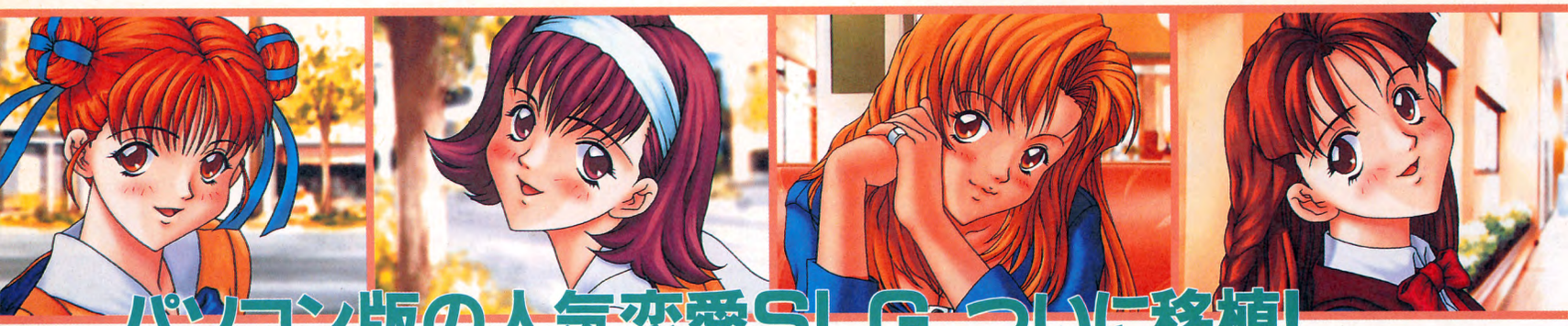
中継地点⑥のギルドへ訪れると、店主から最近洞窟で異変が起きているという情報を聞くことができる。洞窟に入ると、奥からいきなり悲鳴が聞こえてくる。行ってみると、死んでいる4人の男とナルターに遭遇する。



7 罠にかかったケイン!!

水の国レクターと中継地点⑥との間の共通道にさしかかったとき、ケインは魔物の罠にかかり独り孤立してしまう。さらには魔物2匹に囲まれ、絶体絶命という始末だ！　だが、そこへ勇者イナルが現われ、いっしょに魔物と闘ってくれる!!





パソコン版の人気恋愛SLG、ついに移植!

放課後恋愛クラブ

－恋のエチュード－

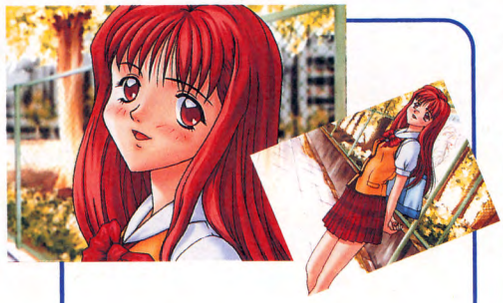
パソコン版で大ヒットした人気恋愛SLGが、ついにサターンへ移植! もっと気軽に恋を始めたい。そんな思いから発足した「放課後恋愛クラブ」で、12人の女の子とスイートな体験を楽しもう。アニメーション、ボイスなどサターン版ならではの新要素にも注目!!

SEGASATURN
●サンソフト　●恋愛シミュレーション
●12月11日発売予定　●価格未定　●開発状況30%

もっと気軽に恋しようよ!!

堀川ななせ

元気娘のななせは、思いこんだら一直線のひたむきガール。主人公にあこがれ、子犬のようにまといつく姿はケナゲのひと言につきる。



織原　早苗

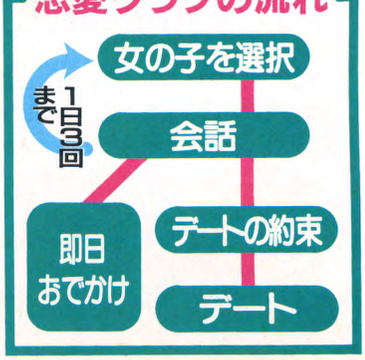
もの静かで優しげな印象の美少女だが、心に秘めた情熱はだれにも負けない。フラワーアレンジメントとテニスが趣味の高校2年生。

ファミレスで恋の部活動 美少女と甘いひとときを!

恋愛はマジメに取り組みたいけど、出逢いはもっと気軽でいいよね。そんな気持ちから発足したのが『放課後恋愛クラブ』。ファミレスに集まって、女の子とおしゃべり。恋が愛に育つまで、4週間のクラブ活動を楽しもう。

ゲームの流れは下の図のとおり。プレイヤーは女の子を誘い、おしゃべりを楽しむ。意気投合したら、その日のうちにお出かけしても週末のデートに誘ってもOKだ。会話を重ねるうち、ふたりの気持ちが通じてくるはず! 詳細は不明だが、オリジナルのアニメ、音声も入る予定。演出面も期待!

恋愛クラブの流れ



12人の美少女たちと初夏のラブストーリーを……

中学生から女子大生まで恋の相手は12人の美しき女性たち!

恋愛クラブ会員の女の子は全部で12人。同じ高校の同級生や後輩をはじめとして、背伸びしたいさかりの中学生、ファミレスウェイトレスのお姉さま、教師志望のマジメな女子大生まで様々な女性たちが、主人公の誘いを待ちかまえている。12人の女の子たちは、それぞれ12星座に対応しているので、まずは自分と同じ星座のコにアプローチしてみるのも面白いかも。さあ、気軽に声を掛けてみよう!

新堂和美

▲活発お気軽少女の和美は、主人公の友達の幼なじみ。今さら恋愛なんて、と言うけれど、心の中では……。

河合雛子

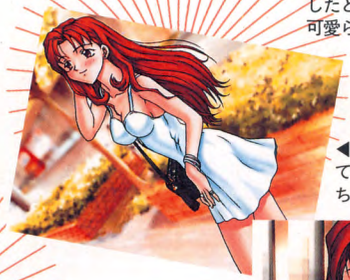
▲雛子の魅力は、おっとりのんびりしたところ。同性からも年下からも可愛らしいと言われてしまう。

堀川むつみ

▲ななせの姉でしっかり者のむつみ。心の奥では王子様を待ち望んでいるロマンチックな一面も……。

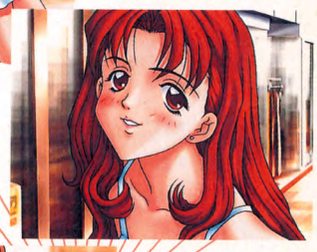
美咲椎那

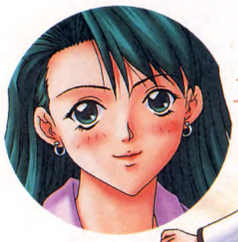
▲スポーツクラブに所属し、体操に情熱を傾けている熱血少女。早苗の無二の親友でもある。



園崎操

◀ファミレスでアルバイトをしている。ちゃっかりした性格で、ちょっぴり自己中心的。



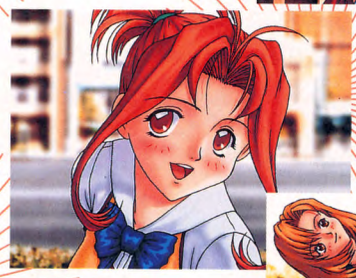


出科瑞穂

▲地元の教育大学に在学し、教師をめざしている。主人公の隣の家に住んでいるお姉さん。

若槻杏奈

▲背伸びしたいお年ごろの中学2年生。子供扱いされることを嫌がるのがまた、子供っぽかったりして……。



遊佐倫子

◀抜群の可愛らしさで学園のアイドル的存在。ただ、そのぶんちょっぴりワガママな面も持っている。

仁藤加奈未

▲周りの友達に合わせてコギャルっぽく振る舞っているが、性格は乙女チック。彼氏探しのために入部。

稲葉歩

◀人と同じことが嫌いで、自分らしさを何よりも重視しているバンド少女。

膨大なテキストは圧巻　究極の感情移入ゲーム!

ヒロインゲームに限らず、ゲームにおいては、とかくテキスト面が軽視されがちだ。テキストアドベンチャーでもない限り、文章面はおざなり、メインはCGやシステムであることが多かった。

しかし、パソコン版『放課後恋愛クラブ』は違った。確かにシステムも秀逸だし、女の子が見せる一瞬の可愛さをカメラに収めたようなCGも抜群だった。けれど、何よりもすばらしかったのは4週間毎日変わる会話内容。日を重ね、うまく気持ちを通わせていけば、彼女の気持ちが傾いていることが会話からはっきりうかがえる。女の子の甘え、ちょっぴりの媚びすらも日々のおしゃべりからから透けて見える。キスしなくても体を合わせなくても、心を許していることを自覚させてくれる親密感あふれる会話。従来、18禁ヒロインゲームのコンシューマー移植となると、あるべきエッチシーンをカットした不自然さが気になってならなかった。しかし、このゲームにはそんな不安はない。会話だけでめくるめく興奮と感動を与えてくれる、それが『放課後恋愛クラブ』なのだ。

©1997 SUNSOFT ©1997 LIBIDO
※使用した画面はすべてパソコン版のものです。

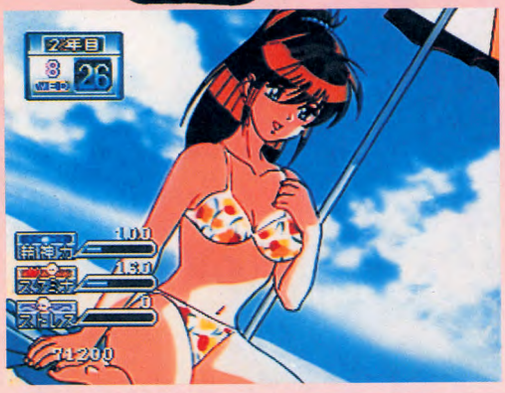
Tactical Fighter

格闘技の頂点を目指し、瞳を育て上げろ!

魅力的なヒロイン・瞳を１人前の格闘家に育て上げる育成シミュレーション『タクティカルファイター』が、ついにこの秋登場する。今回は育成システムを含めたゲーム内容の解説に加え、期待の現役女子高校生プロレスラー・千春さんに取材を敢行! 実際の女子格闘家の声をおとどけしよう。

タクティカルファイター

SEGASATURN
●メディアリング ●育成シミュレーション
●10月16日発売 ●価格¥6,800 ●開発状況100%



「格闘」がテーマの美少女育成SLG

優秀な格闘家に欠かせないもの、それがトレーナーの存在だ。彼らは格闘家をより強くするため、激しいトレーニングメニューを組み、食事からプライベートまで、公私にわたって格闘家をサポートする。そんなトレーナーの気分を味わえる育成シミュレーションが、この『タクティカルファイター』だ。

プレイヤーが演じるのは元格闘家の魁沼直人。門下生が起こしたいざこざから道場を破門され、格闘技を捨ててごく普通の生活を送っていた彼のもとに、師匠のひとり娘である榊瞳(さかきひとみ)が訪れる。

彼女の話によると師匠は謎の組織によって現在行方不明となっていた。父の消息を知るため、組織が開催する格闘大会「Ｓ－グランプリ」に出場するという瞳。直人はそれを助けるため、彼女のトレーナーを引き受けた……というのがメインストーリーだ。

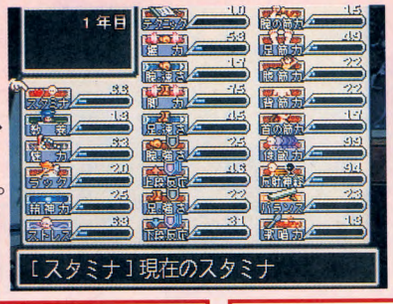
プレイヤーは瞳のトレーニングを管理し、彼女を格闘大会で優勝させるのが目的。瞳の成長次第でストーリーやエンディングも様々に変化する。

自由度の高い育成システムに注目だ!!

ゲームの期間は３年間。格闘大会は年に一度、２月に開催される。プレイヤーはこの間、週単位でトレーニングを指示して瞳を育て上げていく。

瞳の成長には20以上もの身体パラメーターが関係しており、その組み合わせで総合戦闘能力が決定される。この細かい設定のおかげでプレイヤーはそれぞれの考えるベストな格闘家をつくり上げることができる。

この自由度の高さも、『タクティカルファイター』の魅力のひとつだ。



◀▲左が身体パラメーター、上が総合戦闘力の画面。パラメーターの中には「歌唱力」といった格闘に関係のないものもいくつかあるようだが……？

トレーニングの種類も様々

トレーニング

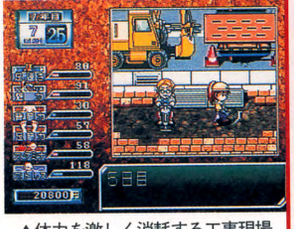
▲水泳。実際の格闘家もトレーニングに組み込んでいることが多い。

ロードワークやマシントレーニングなどの直接的なトレーニング。

それぞれの練習がパラメーターに直結してくるので、瞳の成長のためには絶対に欠かせないものだ。書道などの精神面を鍛えるメニューもある。

アルバイト

『タクティカルファイター』では、トレーニングのほとんどにお金がかかる。それを稼ぐのがこのアルバイトだ。こちらも数多くの種類が用意されており、パラメーターに直結している。効率的に使っていきたい。



▲体力を激しく消耗する工事現場でのアルバイト。実入りは大きい。

戦　闘

ゲームの目標となる格闘大会。トレーニングの成果がモロに出る、いわば試験ともいえるものだ。

また、大会時でなくても、突発的にライバルたちとの戦闘が起こることもある。

◀当初はプレイヤーの戦闘指示が可能だったが、必殺投の指示のみに変更。

その他

練習やアルバイトで溜まった疲労を取り除く休息や、アイテムを使ったパワーアップ（ドーピング？）も育成時の重要な要素だ。バカンスでは瞳のセクシーショットも……？

▲バカンスには、スキーや海などのリゾートのほかに温泉もある。

イベントも盛りだくさん!

瞳のトレーニング中には様々なイベントが用意されている。特に下のライバルとの出会いは、トレーニングメニューを増加させたり、パラメーターを変化させたりといった重要な役割を持っている。見逃さないように！

日常イベント

瞳と主人公の生活がかいま見える日常的なイベント。クリスマスやお正月などの季節モノから、主人公の誕生日に瞳がケーキをつくる話まで、内容はいろいろ。

ライバルイベント

トレーニング中に登場するライバルとのイベント。戦闘になった場合、勝利することで新しいトレーニングメニューが増えることも。

▲水泳のトレーニングで登場する白鷺あやか。かなりの強敵だ。

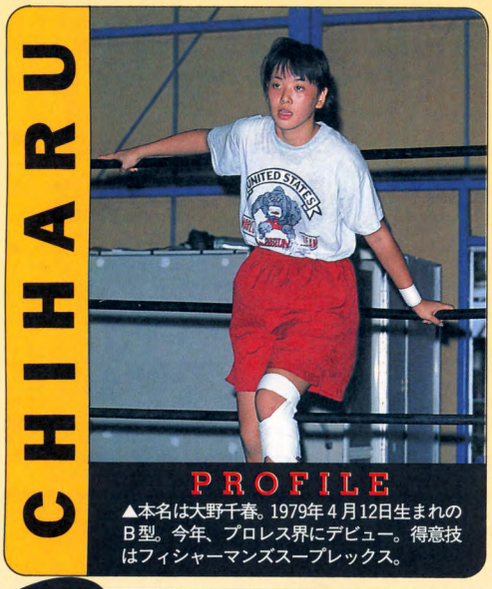
 ©1997 MEDIA RING CORPORATION.

格闘界で活躍する女の子たちをチェック!

FIGHTING☆EYES 瞳

千春 CHIHARU 選手 (SPWF所属)

ゲームにあやかって、格闘技の世界で活躍する女の子に直撃インタビューするこのコーナー。今回は現役女子高生レスラーの千春さんが登場だ。



▲本名は大野千春。1979年4月12日生まれのB型。今年、プロレス界にデビュー。得意技はフィシャーマンズスープレックス。

女子プロを目指したのは、小学校6年生のとき!?

「小学校6年生のときから、ずっと女子プロレスラーになりたいと思ってて、中学を卒業した春休みにレスリングを始めたんです。本当は中学のときからやりたかったんですけど、〝高校が決まるまではダメ〟って両親に言われていて。それから、高校2年生のときにプロの世界に入ったんです。最初のころは、合同練習の次の日は起きられなかったりしました。受け身をとるだけで息が詰まったりとかしてて。最近ようやく慣れてきたな、という感じですね。

でも、友達と一緒にいるときは、自分の足にアザがあったりするのって、やっぱり気になりますね。友達はダイエットで間食をとらないようにしてるんですけど、私は体重を増やさなきゃならないので、休み時間ごとにカロリーメイトを食べたりして(笑)。みんなわかってるので何も言わないんですけど」

テーマ曲だけで会場を沸かす〝華のある選手〟が目標!

「家でやってるのは、筋トレとかの1人でできる練習ですね。人がいるときにやるとドタバタうるさいんで怒られちゃうんですけど、受け身の練習なんかもたまにします。あとは、父親を練習台にして技の研究をしたりとか(笑)。父親もプロレスが好きで、私の練習につきあってくれるんですよ。みんな、最初はできるかなとか思ってたらしいですけど、今では友達とか家族とかも応援してくれて、私が載った雑誌を探してきて見せてくれたり、会場が近いときは垂れ幕を持って応援してくれるので、これはもうやめたくてもやめられないな、と思っています。

今の目標は入場テーマ曲が流れただけで会場が沸くような、華のある選手になることです。SPWFは男子がメインの団体なので、お客さんもそれを見に来る方が多いんです。でも、私の試合を観たお客さんに〝女子プロレスってこんなものなのか〟って思われてしまうのは絶対にイヤなんです。だから、初めて女子プロレスを見る人たちにも〝こんなに面白かったんだ〟と言われる試合をしたいですね」

◀初対面だからかもしれないが、静かな口調で答える千春選手。でも、言葉の奥には、秘められた気の強さが感じられた。

潜入 道場密着取材 プロレスラーへの道はキビシイ!

今回の取材はSPWFの合同練習中に行なわれた。しばらく練習風景を見せていただいたのだが、これがかなりキツい! 上体を大きく反り返らせる柔道式の腕立て伏せに始まり、リングの上で実戦形式の受け身、ロープワークなどの基礎の練習。どれも見ているだけで筋肉痛になりそうなほど。観客を楽しませる試合の裏には、こんな数々の努力が積み重ねられているのだ。

海野氏(SPWFリングアナ)のコメント

「え? そんなにキツそうですか?(笑)。でも寺西(勇)さんがコーチに来るときは、もっともっと厳しいんですよ。今日はまだけっこう楽なほうなんですけどね」

▶▼プロレスラーは体が資本。こういった地道な基礎練習の積み重ねが強さをうむのだ。

撮影●高村 達

Óre [オーレ]

『タクティカルファイター』や、このページの千春さんのインタビューを見て女子格闘技に興味を持った人にオススメなのがこの[オーレ]だ。

千春選手をはじめ、10代の美少女系プロレスラー5人の素顔に、徹底的にせまったイメージビデオだ。なんと、千春選手の通学風景まで収録されている。ヘビーな格闘技ファンから、ビギナー女子プロレスファンまで、たくさんの人が楽しめる。

発売●東芝EMI
定価●¥3,800(税込)
発売中/約60分

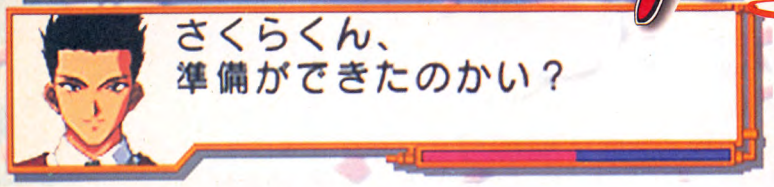
●千春選手の所属するSPWF/10月の試合日程

11日 茨城県水海道市民体育館/12日 福島県田島町民体育館/郡山総合体育館/15日 ニューワールド仙台テニスクラブ/16日 一ノ関文化センター体育館/17日 山形県総合運動公園メインアリーナ(天童市)/18日 宮古市千徳地区体育館/19日 秋田テルサ(15時試合開始)/試合開始は秋田以外、全て18時半です。お問い合わせは、TEL03-3814-6371

新LIPSが『サクラ』を変える!?

サクラ大戦2

Sakura Wars ～君、死にたもうことなかれ～ ™



続報到着! さくら、レニ、ソレッタの新着画面を大公開。新ＬＩＰＳの登場で、前作以上に気が抜けないアドベンチャーパートも待っている!?

SEGASATURN
●セガ ●ドラマチックアドベンチャー
●'98年新春発売 ●価格未定 ●開発状況?%

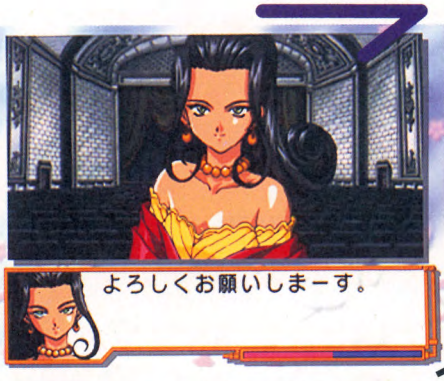
新着画面公開!!
『サクラ2』の片鱗が見え始めた!

発表以来、ユーザーの期待を背負い、注目され続けている『サクラ大戦２～君、死にたもうことなかれ～』。今回ついに、その続報が到着した。発表時には「アドベンチャー部分のパワーアップが図られる」とのことだったが、その情報どおり、『２』では前作のＬＩＰＳ（Live&Interactive Picture System）が強化され、新たに３つのＬＩＰＳが登場する。今回は新着画面写真を使って『２』のＬＩＰＳ解説を行なっていこう。

レニ・ミルヒシュトラーセ

▶ついにゲーム画面に登場したレニ。年齢が近いこともあって、アイリスとのやりとりもなかなか面白いものになりそうだ。

ソレッタ・織姫



◀ソレッタも画面に登場。前作と比べて、ウィンドウなどが変化しているのもわかる。

これが『２』の新たなるLIPSだ!

一 ノーマルLIPS

◀一定時間が経つと「何も答えなかった」ことになるＬＩＰＳ。前作と同じものだ。

二 タイミングLIPS

◀タイマーがウィンドウの両端にあるメーター部分を過ぎると選択肢の内容が変化する。

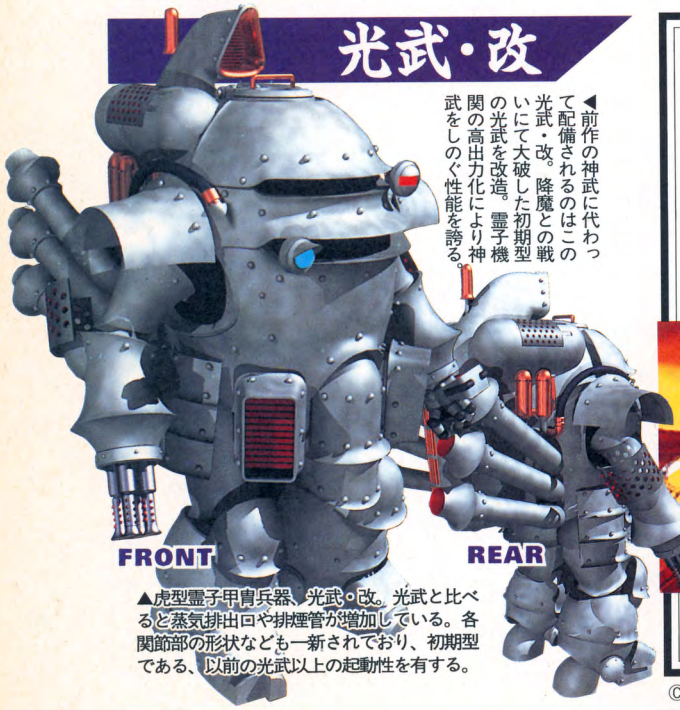
三 クリックLIPS

◀時間内に画面のいろいろな場所をクリックするＬＩＰＳ。何かを探すときなどに出現!?

四 ダブルLIPS

◀ふたつのＬＩＰＳを組み合わせたもの。制限時間内にほかのＬＩＰＳに答える、など。

光武・改



◀前作の神武に代わって配備されるのはこの光武・改。降魔との戦いにて大破した初期型の光武を改造。霊子機関の高出力化により神武をしのぐ性能を誇る。

▲虎型霊子甲冑兵器、光武・改。光武と比べると蒸気排出口や排煙管が増加している。各関節部の形状なども一新されており、初期型である、以前の光武以上の起動性を有する。

蒸気ラジヲショウも要チェック!

もうご存知のとおり、『サクラ大戦』ファンのための"デジタルファンディスク"、『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』が登場する。『サクラ』の太正時代を舞台に、大神＆花組の活躍（なんと、さくらたちがラジオのＤＪにチャレンジ！）を収録したＤＩＳＣ１と、去る７月19日～21日に公開された歌謡ショウ「愛ゆえに」の模様を収録したＤＩＳＣ２の２枚組だ。

▲花組公演「愛ゆえに」の１シーン。戦闘が繰り広げられる街でのオンドレとクレモンティーヌを熱演するマリアとさくら。

▲それぞれのキャラにどんなミニゲームが制作されているのか非常に楽しみだ。大神にも……!?

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 RED 1996,1998
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©RED 1996

『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ』●セガ●デジタルファンディスク●11月13日発売●価格¥4,800

美少女SLG決定版、いよいよPSで発売!!

POWER DoLLS 2

パワードール2

Detachment of Limited Line Service

Playstation

●アスキー　●戦術シナリオシミュレーション
●11月発売予定　●予価¥6,800　開発状況90%

パソコンで人気の美少女SLGがPSに移植。グラフィック、サウンドとも大幅にパワーアップ。全キャラクター、豪華声優陣を起用したフルボイスも魅力のひとつだ。

戦場に咲くヒロインたち

パソコンでヒットした美少女SLG『パワードール2』。女性だけで編成されるDoLLSは〝パワーローダー〟（以下PLD）と呼ばれる2脚歩行型の機動兵器を操る特殊部隊である。総勢27人の魅力ある女性キャラクターたちが登場し、それぞれの声を人気声優が担当、下で紹介しているほかにも丹下桜、笠原留美、池澤春菜、天野由梨、氷上恭子などを起用し、ゲームをより華やかに引き立てている。

フェイス・スモーレット
CV:篠原恵美

エヴァンスとは士官学校の同期、よきライバルでもある。困難な任務でも必ず帰ってくるという実績から「リターニング」と称される。

アリス・ノックス
CV:岩男潤子

資産家のひとり娘として生まれる。PLDの射撃能力を買われ、DoLLSに配属。対地、空、白兵の戦闘技術でAクラスの実力を持つ。

アヤセ・ミノル
CV:菊池志穂

防空軍のアクロバットチームから、PLDクルーに志願した変わり種。独特な操縦センスを持ち仲間から「曲芸師」の称号を受けている。

ファン・クァンメイ
CV:久川綾

軍官僚として軍に入隊し、DoLLSには設立と同時に参加する。白兵戦よりも射撃が得意で、遠距離射撃は部隊でトップクラス。

ミリセント・エヴァンス
CV:桑島法子

抜群の運動神経を持っており、攻守のバランスがよい。しかし訓練中の事故が原因でトラウマを負い、忍耐が要求される任務は苦手。

マーク・ピアスン
CV:富沢美智恵

宇宙で生まれた数少ないスペースチャイルド。宇宙軍に入隊するが、研修で見たPLD戦闘に衝撃を受け、それを機にDoLLSに入隊。

ヤオ・フェイルン
CV:三石琴乃

DoLLSの実質的な作戦指揮を務め、近接格闘においては部隊一の能力を持つ。面倒見のよい姉御肌でほかの隊員から慕われている。

タカス・ナミ
CV:白鳥由里

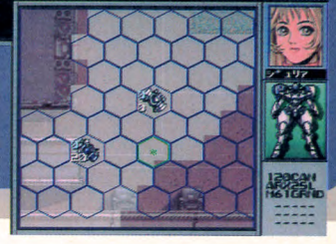
技術者としてPLDの開発に参加。PLDに関する卓越した知識と、豊富な経験をいかしDoLLSの副隊長として部隊を支えている。

本格派SLGとして楽しめる

『パワードール2』は本格派SLGとして人気が高い。作戦を自分で立案できたり、部隊の編成やPLDの装備を組み替えたりと、手応えのあるシステムも見逃せない。パソコン版からのファンはもちろん、SLG好きも納得できる仕上がりになっている。

▶ミッション開始前にこの画面で、PLDの編成や敵兵力の確認、作戦立案、セーブなどができる。

◀ミッション中の画面。移動はヘックスで行なう。右上のマップを参照にして目的地点まで進もう。



▶ヘックス画面上で行なわれる戦闘。敵が範囲内に入ると攻撃できる。

©1994, 1997 KOGADO STUDIO INC. ©1997 ASCII Corp.

スポ根美少女ゲームがついに登場!!

プリズムコート

PlayStation

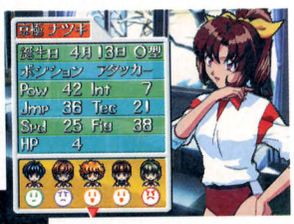
●富士通パソコンシステムズ（FPS）　●育成シミュレーション
●'97年冬発売予定　●価格¥5,800　●開発度50%

プレイヤーは朝霧高校バレー部のコーチとなって美少女たちを鍛え上げ、インターハイ優勝を目指す。まさに汗と涙のスポ根美少女育成シミュレーション、それが『プリズムコート』だ！

バレー部員を鍛え上げろ!

主人公は昔、大学バレーの名選手だったものの、試合中のケガでバレーを断念してしまう。そして数年……特に何もない平凡な生活を楽しんでいたのだが、同僚の中西先生に（強引に）頼まれ、バレー部のコーチを引き受けることになる。一度引き受けたからには、目指すはインターハイ優勝！　しかし、バレー部員は個性の強い少女ばかりで苦労しそうだ。

◀各メンバーの練習メニューを細かく決める。



▲女の子たちのパラメーターは小まめにチェック。HPがなくなると「病気」になるぞ！

◀頑張って鍛え上げれば、必殺技だって使えるようになる。とにかく練習あるのみか!?

イベント数はなんと500以上!!

この『プリズムコート』には、大小あわせてなんと500以上ものイベントが存在する。体育祭や文化祭などの学校行事はもちろん、初詣やバレンタインデー、クリスマスなどの年中行事に発生するイベントも豊富に用意されている。もっと細かいところでは、女の子たちの朝や帰りの挨拶から始まって、気に入られれば一緒に下校したりもできる。さらに休日に、街で女の子と会ったりして、そのままデートなんてことも可能だ！　でも、あまり恋愛に走りすぎると部活動がおろそかになるので注意するように。

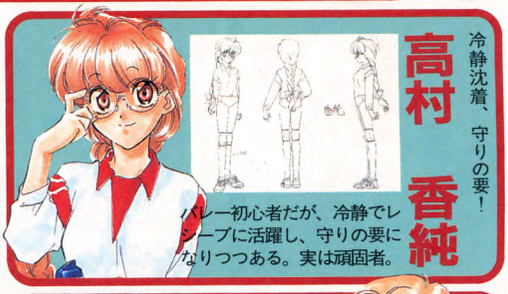
▲体育祭での騎馬戦。日ごろ鍛えた成果が、ここでも発揮される!?

▲メンバー全員が仲がいいとは限らない。時には喧嘩も……。
◀休日の夕涼み。気に入った女の子とふたりきり……ということも。

朝霧高校バレー部メンバー紹介

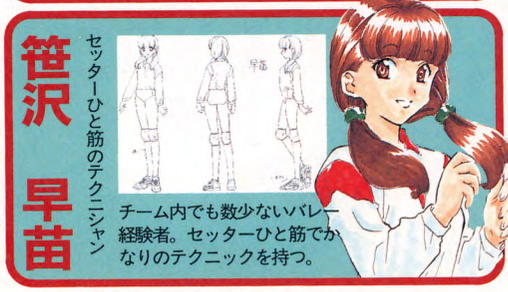
京極ナツキ
天性の熱血アタッカー！
抜群のパワーとジャンプ力を持つ天性のアタッカーだ。性格は情熱的、楽天的で大雑把。

辻 真琴
見かけだけのド素人……
いちばんバレー選手っぽいが実は全くの素人。さっぱりとしているが意外と純な性格。

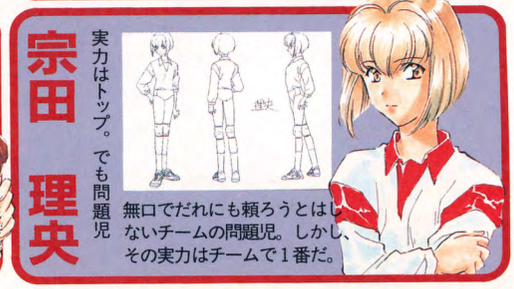


高村 香純
冷静沈着、守りの要！
バレー初心者だが、冷静でレシーブに活躍し、守りの要になりつつある。実は頑固者。

岡嶋あかり
驚異的なジャンプ力の持ち主
小さいながらも、そのジャンプ力はチームNo.1。頭はいいがパワーと敏捷力は最低。



笹沢 早苗
セッターひと筋のテクニシャン
チーム内でも数少ないバレー経験者。セッターひと筋でかなりのテクニックを持つ。



宗田 理央
実力はトップ。でも問題児
無口でだれにも頼ろうとはしないチームの問題児。しかし、その実力はチームで1番だ。

©ＦＰＳ／中嶋敦子 1997

友情＋育成シミュレーションの第2弾！

悠久幻想曲2（仮）

第1作目がリリースされたばかりの『悠久幻想曲』。その続編の発売が急遽決定！
前作で脇役だったキャラが仲間に……!!

Playstation／SEGASATURN
●メディアワークス　●育成シミュレーション
●'98年春発売予定　●価格未定　●開発状況60%

話題作の続編、早くもリリース決定!!

前作の興奮も冷めやらぬうちに、発売が決定した『悠久幻想曲2』。「人と人のつながり」をコンセプトに生まれたこの育成シミュレーションは、『2』でどのような展開を見せるのだろうか？　舞台となるのは1作目と同じ街、エンフィールド。ゲームの目的が、前作同様にジュートショップの経営なのかどうかは、残念ながら今のところ不明だ。この街で始まる新たな物語に期待しよう！

◀▼ｍｏｏ氏が原画を担当した魅力的なキャラクターも人気の理由のひとつ。『2』では、どんな仲間が登場するのか？

▼うまく仕事をこなすには、仲間同士の関係も大切な要素のひとつだった。

『2』ではどうなる？

アリサさん&テディは？

第1作で行き倒れの主人公を助け、さらに彼のために多額の保釈金を用意してくれたアリサ。ジョートショップのオーナーである彼女は『2』でも登場するのだろうか？　『悠久幻想曲』には欠かせないキャラなのだが……。果たして？

◀▲ジュートショップを切り盛りするアリサとペットのテディ。

お酒が大好き！ライシアン族出身の由羅

▲1作目のメインキャラ、メロディの保護者。色っぽい容姿だが、純真なところもある。

メロディの保護者

悠久ファンに贈る！
悠久幻想曲OFFCIAL COLLCTION

悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION

『2』の発売まで待てない！そんな人たちにうれしいお知らせだ。なんと、『悠久幻想曲』公式スペシャル・ディスクの発売が決定したのである。発売日は12月11日。サターン版&プレイステーション版の両方のオープニングムービーを再編集して1本にまとめてあるほか、設定資料集や『2』の主要人物の紹介も収録されているのだ。

▲SSとPSで異なっていたオープニングムービー。どう変わるだろう？

前作の大人気キャラ 5名が仲間になる！

『2』でプレイヤーに力を貸してくれる仲間は総勢10名。そのうち5名は前作で脇役だった橘由羅／アルベルト・コーレイン／イヴ・ギャラガー／トリーシャ・フォスター／ローラ・ニューフィールドの面々である。いずれも前作では重要なイベントに絡んでいたり、主要メンバーと同じくらい活躍していたキャラクターたちだ。彼女らがどんな活躍を見せてくれるのか今から楽しみである。

自警団の若きホープ

幽霊じゃないモン！

図書館の冷静な司書

そして……自警団長のひとり娘 トリーシャ

▶おしゃべり好きで、明るい性格のトリーシャ。ジュートショップにもよく現われ、いろいろな情報を提供してくれた。彼女が仲間になれば、さぞかし賑やかなメンバー構成になるだろう。

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc. セルワーク JCスタッフ、監修 moo
※欄外にこのページの写真はすべてＰＳ版『悠久幻想曲』のものを流用しています。

あの全国制服美少女グランプリがSSで登場!

全国制服美少女グランプリ

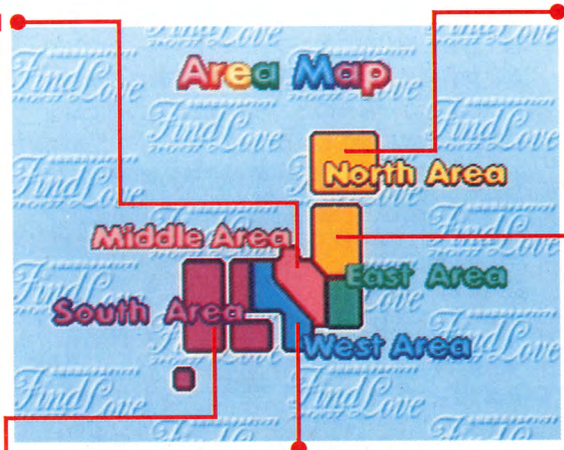
Find Love

ファインドラブ

SEGASATURN
●ダイキ　●PZL＆ADV
●10月2日発売　●価格¥4,800　●開発状況90%

パソコンで大人気の『全国制服美少女グランプリ』が、『ファインドラブ』となって登場決定。インターネットで現在行なわれているグランプリの模様とあわせて紹介しよう!

全国制服美少女グランプリ中間ランキング発表!!



Middle Area

小泉 瞳

寺島真理奈
16歳　12月28日生　A型
出身地／新潟県新潟市
身長体重／152cm・43kg
サイズ／B84 W55 H96

香川今日子

North Area

吉野 友美
16歳　9月9日生　A型
出身地／北海道札幌市
身長体重／153cm・48kg
サイズ／B81 W55 H82

本城ありさ 笹本成美

South Area

秋山 夕子

安里 美和

高梨 直子
17歳　12月5日生　O型
サイズ／B82 W51 H86

West Area

沢田美奈子

石田 渚

榊原 千春
17歳　12月5日生　O型
サイズ／B86 W51 H84

East Area

生沢 杏子
17歳　11月16日 生　O 型
サイズ／B86 W56 H86

滝口 祥子

中村ますみ

ゲームモードは4つのパズル

パズルを完成させてADVへ!

ADV GAMEを選び、各エリア7名ずつの女の子からひとりを選択すると、その女の子との会話を楽しむことができる。とはいっても、会話シーンの前にパズルをクリアしなくてはならない。パズルは全部で4種類。最初のうちはどのパズルも簡単なのだが……（泣）。

ADVパートで女の子とTALK

クリア後はピクチャー鑑賞も可能だ!

パズルをクリアできたら、いよいよADVパートのスタートだ。女の子のセリフを注意して聞きながら、自分の言葉を選択しよう。彼女の気に入らない会話を選択してしまうと、なんと一発でゲームオーバー。でも安心、ADVアベニューを選べば到達ずみのADVシーンから再開できる。もちろん到達度が進むにつれて、パズルの難易度はどんどんグレードアップ。果たして君は35人、すべての制服美少女たちのグラフィックを見ることができるだろうか?

◀会話シーンはかなりシビア。彼女のセリフを聞きのがさないように気をつけよう!

▶クリアした画面がいつでも鑑賞できるファイリングボックス。

©リセアン・AIC　©ダイキ・FCF

Wizard's Harmony 2

キャラクターデザインを一新!

おととしの冬に発売され、大好評を得たファンタジー育成SLG『ウィザーズハーモニー』。その第2弾が登場！　物語は前作から5年が過ぎた「Skill＆Wisdom」が舞台だ。

Playstation／SEGASATURN

●アークシステムワークス　●育成シミュレーション
PS版●10月16日発売●価格¥5,500●開発状況100%
SS版●'97年発売予定●価格¥5,500●開発状況70%

大人気育成シミュレーション第2弾、早くも登場!!

再び廃部の危機にさらされたウィザーズアカデミーを救え!

魔法が発達したファンタジー世界にある冒険者育成学校「Skill＆Wisdom」。物語は、この学校で最古の伝統を誇るサークル「ウィザーズアカデミー」が舞台だ。ゲームの目的は、ここで6人の仲間を一流の魔法使いに育てつつ、落第者を出さずに1年間サークルを存続させることである。また、期間中には様々な事件やイベントが発生するので、仲間と協力してこれを解決していかなければならない。見事、サークルを存続させることはできるのか？　すべては仲間たちの活躍次第だ！

◀1週間ごとにスケジュールを組むのは前作と同じ。

豊富なイベントが魅力!『WH2』の世界

校内の些細なものから世間を騒がす通り魔騒ぎまで、実に様々な事件やイベントが発生する『ウィザーズハーモニー』。今回の「2」では、このイベント群をアップ！　実に1.5倍ものボリュームを誇っている。

◀仲間と協力して事件を解決！選択肢も出現するので慎重に。

▲サークル仲間の誕生日にはプレゼントを。

フィールドは前作の3倍?

日曜ごとに訪れることができる様々な施設も大幅アップ！　床屋や公共施設もある！

アカデミー構内案内図

『2』では、学園以外にも多くの施設が活動範囲に含まれる。イベントも多そう。

CHECK POINT 1　ウィザーズネット

主人公たちが体験したイベントの成否や行事の告知を行なうコーナー。それがウィザーズネットだ。失敗談などもしっかり載るので、毎週必ずチェックしよう。

▲ウィザーズアカデミーの活躍が宣伝されるのだ！

CHECK POINT 2　メインキャラは16名以上!

主人公の仲間になるキャラは総勢16名。ほかにも前作と同じ様な隠れキャラがいる。

▼種族も性格もバラバラの仲間たちが集う。

年3回の試験は健在!

ウィザーズアカデミーにとって最大の試練は、年3回実施される魔導技術検定試験。もし、これにメンバー全員が合格しないとアカデミーは即、廃部となるのだ！

▲アカデミーを廃部に追い込むべく、日夜努力する生徒会長。

©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

あの『湾岸』が恋愛シミュレーションになった!!

湾岸トライアルLOVE

すでにレースゲームとしてのステータスを確立している『湾岸』シリーズ。その最新作がついに発売される。今作は恋愛シミュレーションゲームとしての登場。もちろんレース部分も大きく進化し、レーシングゲームとしても納得のできになっているぞ!

SEGASATURN
●パック・イン・ソフト ●ドライブデートシミュレーション
●12月発売予定 ●価格未定 ●開発状況60%

登場する女の子は9人! シナリオはふたつ!!

恋愛シミュレーションとしての登場となるこの『湾岸』。気になる女の子は全部で9人登場する。それぞれが個性豊かで、感情移入してしまうことは間違いないだろう。その女の子の中には、用意されたふたつのシナリオ、中学生編と高校生編の両方に登場する女の子もいる。成長し、大人に1歩近づいた彼女たちも必見だ。

▲デートでは女の子たちの様々な衣装が楽しめる。
▼もちろんゲーム中にはイベントも発生する。時には、女の子たちのこんなあられもない姿まで登場する。

▲平日の行動はリアルタイムで進行。主人公のパラメーターを成長させながらゲームを進める。

秋川みどり
CV：豊嶋真千子
17歳。身長158cm・B75(A cup)・W55・H76。みどりとは双子の姉妹。おとなしいお嬢様タイプ。

秋川ゆかり
CV：豊嶋真千子
17歳。身長151cm・B85(C cup)・W59・H86。大学入学後、タレントにスカウトされ、なまいきに。

星野未来
CV：伊倉一恵
18歳。身長164cm・B83(C cup)・W58・H85。ミステリアスな美少女。

冬木栞
CV：かないみか
16歳。身長158cm・B84(D cup)・W58・H79。借金返財のため水商売をしている。

川上沙耶
CV：鈴木麻里子
18歳。身長163cm・B80(B cup)・W60・H80。川上モータースの社長令嬢。

国府田由里
CV：富永みーな
17歳。身長164cm・B94(F cup)・W61・H90。チューナー志望のメカニック。

折原祐子
CV：平松晶子
17歳。身長159cm・B82(C cup)・W59・H83。文学少女だが、変貌すると……。

倉石恵里
CV：前田愛
18歳。身長154cm・B73(A cup)・W54・H73。父はプロレスの代表兼レスラー。

藤田京子
CV：井上喜久子
19歳。身長167cm・B94(E cup)・W59・H89。入院先で出会う色っぽい看護婦。

もちろんレースゲームとしても『湾岸』の名に恥じない完成度!!

魅力的な女の子が多数登場するため忘れられがちだが、この『湾岸』はレースゲームとしても本格派。個性的なマシンが用意されているだけでなく、チューンも思いのままにできるのだ。

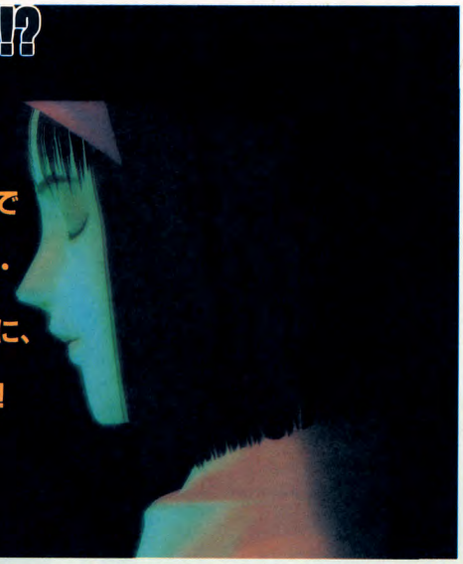
▲もちろん自分との戦いとなるタイムアタックモードも用意されている。コースを見極め、最速タイムを叩き出せ。
◀数多く用意されたチューンパーツも魅力。どのようにチューンしたら速くなるのかを、確実に把握しろ。

© Victor Interactive Software Inc.
※画面は開発中のものです。※女の子のデータは、高校生編のものです。

アイドルはアンドロイド!?

デビュー21

ドラマティックなストーリーとサイバーな世界観で
数ある育成ものの中でも異彩を放つ本作。
1年間という限られた期間でデジタルアイドル・
神崎アイをビッグスターに育て上げよう。
今回はシステムの全容を明らかにするとともに、
キュートなアイドルたちの素顔に迫る!
アイドルファン、育成マニアならずとも必見!!



PlayStation
●NECインターチャネル　●アイドル育成シミュレーション
●発売日未定　●価格未定　●開発状況?%

寿命は1年 刹那のアイドル・アイ誕生!

サイバーアイドル・神崎アイ 1年間でスターダムにのし上がる!

21世紀を舞台にしたドラマティック育成ＳＬＧ『ＤＥＢＵＴ21』。通常の育成ものとはひと味違う、際だったストーリー性で早くも注目を集めている。

プレイヤーはアンドロイドのアイドル・神崎アイのマネージャーとして、彼女をトップスターの座につかせるべく奔走する。1年後、アイドル大賞を受賞するのがゲームの目的だ。このゲームのカギを握っているのは、1年という短い育成期間。ハードウェアの疲労の問題などからアイは1年しか生きられない。1年の命だから育成に熱中し、彼女との恋に燃える。はかなくも切ないドラマが期待できる。

Lesson

よりよい仕事をこなし、アイをステップアップさせるにはレッスンが不可欠。歌、演技、ダンスの3つに関するレッスンができる。

▲アイの歌唱指導にあたるこの女性、どこかで見たことのある人もいるかも!?

Maintenance

アイはアンドロイドのため、故障を修理したり、ハードウェアのメモリーを買い足したりとメンテナンスを施さなくてはうまく成長していかない。仕事で得た収入をもとに、ハードウェアを購入し、徐々にバージョンアップしていこう。増えたメモリーは、ダンス、演技などといった機能ごとに割り振ることができる。どういった機能に重点を置き、どんなタイプに育てるかは、このメモリー割り振りに大きくかかっている。また、アイのパラメーターの確認もこのメニューでできる。

Schedule

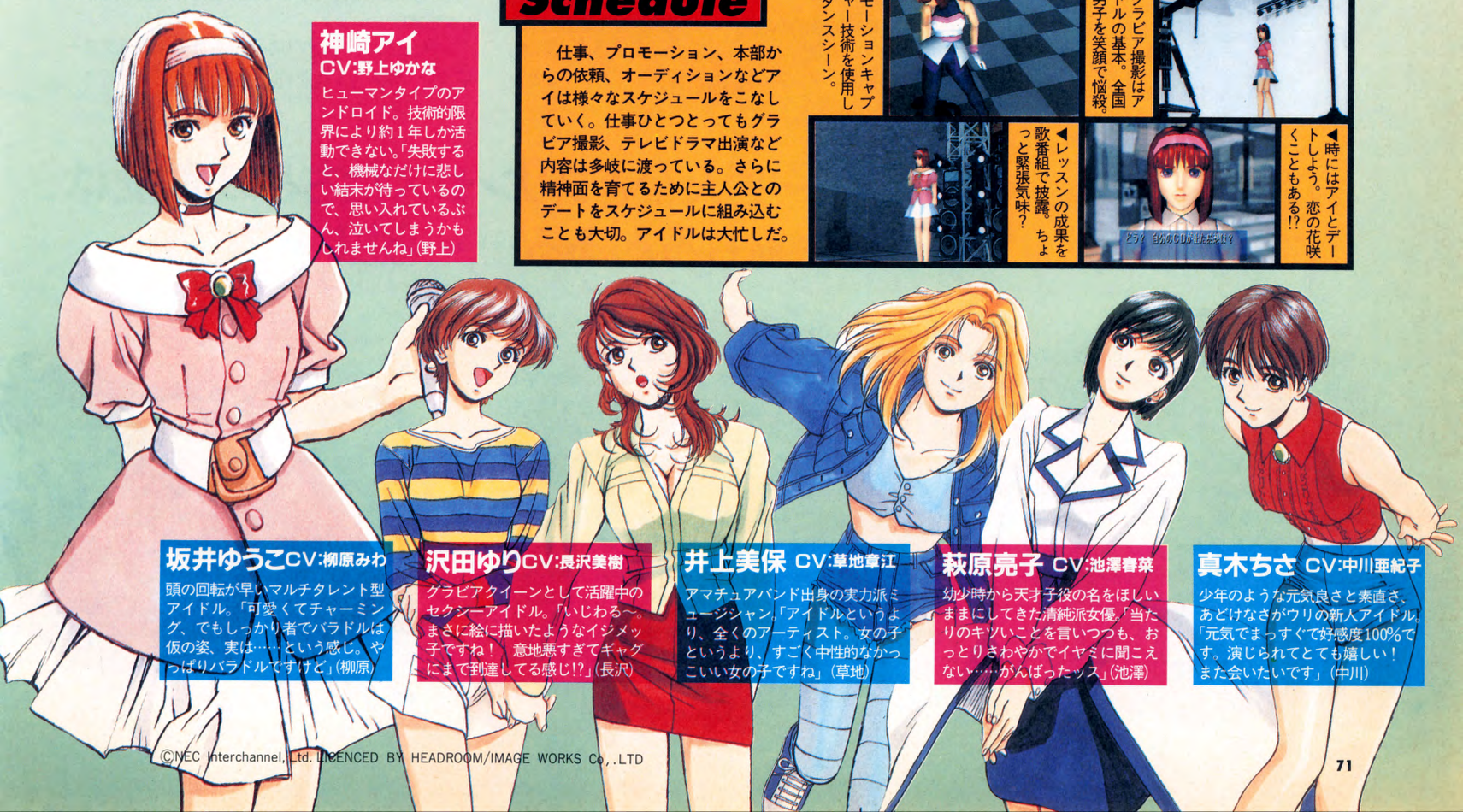
仕事、プロモーション、本部からの依頼、オーディションなどアイは様々なスケジュールをこなしていく。仕事ひとつとってもグラビア撮影、テレビドラマ出演など内容は多岐に渡っている。さらに精神面を育てるために主人公とのデートをスケジュールに組み込むことも大切。アイドルは大忙しだ。

▶モーションキャプチャー技術を使用したダンスシーン。

▶グラビア撮影はアイドルの基本。全国の男子を笑顔で悩殺。

◀レッスンの成果を歌番組で披露。ちょっと緊張気味?

◀時にはアイとデートしよう。恋の花咲くこともある!?



神崎アイ
CV:野上ゆかな
ヒューマンタイプのアンドロイド。技術的限界により約1年しか活動できない。「失敗すると、機械なだけに悲しい結末が待っているので、思い入れているぶん、泣いてしまうかもしれませんね」(野上)

坂井ゆうこCV:柳原みわ
頭の回転が早いマルチタレント型アイドル。「可愛くてチャーミング、でもしっかり者でバラドルは仮の姿、実は……という感じ。やっぱりバラドルですけど」(柳原)

沢田ゆりCV:長沢美樹
グラビアクイーンとして活躍中のセクシーアイドル。「いじわる〜。まさに絵に描いたようなイジメッ子ですね！　意地悪すぎてギャグにまで到達してる感じ!?」(長沢)

井上美保 CV:草地章江
アマチュアバンド出身の実力派ミュージシャン。「アイドルというより、全くのアーティスト。女の子というより、すごく中性的なかっこいい女の子ですね」(草地)

萩原亮子 CV:池澤春菜
幼少時から天才子役の名をほしいままにしてきた清純派女優。「当たりのキツいことを言いつつも、おっとりさわやかでイヤミに聞こえない……がんばったッス」(池澤)

真木ちさ CV:中川亜紀子
少年のような元気良さと素直さ、あどけなさがウリの新人アイドル。「元気でまっすぐで好感度100%です。演じられてとても嬉しい！また会いたいです」(中川)

©NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM/IMAGE WORKS Co,.LTD

インクリメントPが送る話題の新作大集合

iPC「プリンセスクエスト」&PS版大運動会」

サターン版『プリンセスクエスト』発売と、あの名作『大運動会』のPS移植が決定。新作の内容は？　移植の状況は？すべての疑問をプロデューサーに問う！

■開発者SPECIAL INTERVIEW■

PROFILE

製作プロデューサー

秋月　郁

インクリメントP株式会社所属。氏がオススメするプリンセスはジェラード。武闘派ながらも、実は直情・純情系というノリが、かなりイイ感じ。

kaoru akizuki

――それでは、まずは『プリンセスクエスト』からお話を聞かせてください。ファンタジーRPGということですが、実際のゲームシステムはどのような感じなのでしょうか？

秋月「ゲーム中は精霊宮と王宮の2カ所を行ったり来たりしながら進行します。基本的にRPG部分である精霊宮は6階層となっていて、盗まれた宝玉を求めて奥へ奥へと進むわけです。そこでいろいろな事件が起こって、謎を解いていくという感じですね。この精霊宮は3Dで表示されます。王宮は2Dで、マップ上をちっちゃいキャラクターたちが歩きまわる感じをイメージしてください。ここでイベントが発生すると、アドベンチャー的な画面へと替わって、いろいろな会話が行なわれるという感じですね」

――ゲーム中でのRPGとADVの占める割合は、どうなっているんですか？

吉田「ちょっと変則的なんですよね。もちろんRPGの部分で、ダンジョンを探険していくということがメインなんですが、それだけでゲームが進んでいくのかというとそういうわけでもなく、謎を解くための鍵は宮殿のほうにあったりと、宮殿での進行も意外と……、いや、意外じゃなくてかなり重要ですね」

――それでは、王宮と精霊宮を往復しながら、プリンセスと一緒に冒険を行なうわけですか？

吉田「いえ、プリンセスは一緒に行動しないんですよ。パーティは組まないでひとりで冒険を行なうことになります。もちろんプリンセスたちも精霊宮に入っていくんですが、おとなしくあとをついてくるなんてことは全くなくて、〝私にまかせろ！〟〝いや、まかせられるか！〟みたいなノリなんです。極端な話、ダンジョンの中で主人公と戦ったり、トラップにはまっているところを助けたりだとか、勝手に行動するプリンセスたちとの遭遇を楽しんでもらいたいですね」

――それでは5人のプリンセスたちのキャラクターについて教えてください。

PRINCESS QUEST

主人公とプリンセスたちとの恋愛はもちろんある……らしい

吉田「まずミルフィーユ。彼女は普通のゲームならいちばん主人公っぽいキャラだと思いますね。白魔法を使うお嬢様タイプです。そしてチェロス。このキャラはかなりアクが強くなってしまったんですけど、黒魔法を使って自己中心的です。ちょっと悪役っぽいキャラなんですけど〝予想以上にキャラが立ってしまったかな〟という感じがしています（笑）。カスタードは年下の妹タイプで、ギャグ的なキャラクターです。〝エイッ〟とか召喚魔法を唱えても、役立たずなモンスターしか呼べなかったりしてね。ジェラードは健康的な〝短気で一直線なおねーちゃん〟みたいなタイプの、ありがちなキャラになっています。最後にパンナコッタはメカ系に強いキャラで、ふだんはおっとりしているようにも見えるんですけど、自分の得意な話題になるとパパッと行動が早くなったりする、そんなイメージになってますね。もちろんプリンセスとの恋愛はお約束というノリで、〝はっきり言えないけど、あるらしいぞ〟と（笑）」

――この5人とプレイヤーが絡んでいくわけですね。

秋月「例えば、間違えて女子高校に転校してきちゃった男子生徒みたいな居心地の悪さみたいなものを感じてほしいですね。まごまごしてしまうか、それともしないのか、〝君はどっちかな？〟というニュアンスが出ると楽しいんじゃないかなあ」

吉田「ゴチャゴチャしてしないで、にぎやかで楽しい雰囲気を出せれば成功ですよね」

撮影●高村　達

DAI-UNDOUKAI

こんなに増えていいの？　というほどイベントが増えちゃいました（笑）

――続いて話を『大運動会』に移させていただきますが、ＰＳ版に移植ということで、何か大きな変更などはあるんでしょうか？

秋月「ただ単にそのまま移植したのではプレイヤーもつまらないだろうし、つくっているわれわれのテンションも全く上がらないということで（笑）、AICスピリッツさんと話をしていたんですよ。気づいたら〝こんなに増えていいのかっ？〟というくらいイベントの数が増えちゃいましたね。異常に増えてます。〝サターン版をやった人もみんな買ってちょ〟って感じですかね（笑）」

吉田「ストーリー的には基本的に忠実に移植しているんですけどね。イベントに関しては、〝実はこんなこともあったんだよ〟みたいな感じで挟んでしまったんですけど（笑）。あとシミュレーションとして見た場合に自分の中で不満が残った部分があったんで、その辺をかなり強化したつもりなんですけどね。サターン版では現在の状況がビジュアル的に見づらかったので、もうちょっと現況を把握しやすくなるようにグラフを入れたり工夫しています。画面写真は動かないのでちょっと誌面ではわからないと思うんですけど、インターフェイスはかなり変更を加えたんですよ。サターン版ではフェイスウインドウが出てきていたんですけど、今回のＰＳ版では、それを全部大画面で行なうように変更しているんで、プレイしたことがある人は、まずここの部分に気づくんじゃないかと思いますね」

――現在、メディアミックス展開としてOVAも発売されていますが、このムービーが挿入される予定はあるんですか？

秋月「あくまでも、僕の個人的な意見なんですけれども、本家のこちらとしてはビデオの映像を入れるわけにはいかないと思ってます（笑）。あくまで個人的な意見なんですけどね」

――やはりムービーは、自分たちでつくらなければだめだと思われたのですね？（笑）

秋月「そうですね」

吉田「話としては、ゲームのほうがOVAよりも時期的に早いんですよ。まず主人公たちは訓練校にいて、それから優勝できるかどうかというのはゲームの内容しだいなんですけど、優勝できたら大学衛星に行きます。ここまでがゲームのストーリーで、OVAはそのあとの話なので、基本的にはゲーム中に登場させることはできないんですよね」

――それでは、ゲーム中に新たに挿入されるムービーに関しては、すべて新作ということですか？

吉田「ええ、そういうことになりますね。長さにするとけっこうなボリュームですよ」

秋月「全部で相当ありますよね。10分ぐらいあるんじゃない？」

吉田「うん。継ぎ足すとやはり10分近くになってしまっていますね。まあ、移植ということなんで、主要なところで新キャラを入れたりするようなことはありませんけどね」

――……主要なところでは!?

吉田「そう（笑）。〝ちょっと意外なところではどうかな〟といった感じですけど」

――しかし10分もの新作ムービーをつくると、新しいボイスの収録もたいへんではありませんか？

吉田「そうですね。スケジュール調整もたいへんですし……、でも『プリンセスクエスト』ほどじゃありませんよ。あちらは声優さん二十数人ですから、気が気じゃないでしょうね（笑）」

秋月「〝こりゃ、なんだ？〟と思いましたからね（笑）」

吉田「やはり人気声優さんを集めようとすると、どうしてもスケジュールが合わないので、分け録りということになってしまいますね」

秋月「声に関しては、使いまわしはほとんどありません。例えば同じような〝キャー〟というセリフひとつにしても、その都度収録しているんです。だからゲーム中に何十回と出てくる〝キャー〟が、全部違う〝キャー〟になっているというわけです（笑）」

――お話をうかがっていると、移植というよりはほとんど新作といってもいいようなデキになっているような気がしますが？

吉田「そうですね。そのノリはかなり……」

秋月「……ありますよねえ（笑）。サターン版を買ってくれた人もみんな買ってくれって感じですね。〝新しいのが出るぞ！〟と（笑）。いろいろと努力しているんで、画質的にもサターンより向上したものになっていますよ」

――プレイステーション版ということで、ハードのユーザー層は意識しましたか？

秋月「もちろんメインターゲットは10代後半から20代にかけての男性なんですが、サターンのときも実際にふたを開けて見ると、10歳の女の子から47歳の男性くらいまでの幅があったんです。極端に若い男の子はあまり買ってくれなかったりもして、逆にすごく若い層は女の子が多かったですね」

吉田「それもわかるような気がしますけどね。……小さい子が好きになるようなタイプのキャラクターは少ないんですよ」

――それでは今回の目標出荷枚数はズバリ？

秋月「うーん、やっぱり６桁はいきたいな。前回はあまり宣伝しなかったけれども、〝今回はテレビコマーシャルもやるぜ！〟って感じですかね（笑）。サターン版でついてくれた固定ファンのみなさんの、期待を裏切らないできにはなっていると思います！……実は４桁にならないようにドキドキしてるという状態なんですよ（笑）。でも『大運動会』に関しては、〝こんな仕事はほかにないな〟というくらいに、いつも楽しんでつくっていますんで、そういう部分がプレイヤーに伝わるといいですね」

吉田「世界観はしっかりとつくっているつもりなので、すんなりと入ってくれればＯＫかな。〝もうファンになったでしょ？〟みたいなノリなんですけど（笑）。うちのソフトって、そういうのが多いんですよ。世界観に入り込めるとすんなり遊べるんです」

秋月「プロデューサーとして言わせてもらえば、今回もできるかぎりの商売っ気抜きのサービスを用意しているんで、楽しんでほしいと思いますね」

PROFILE

開発プロデューサー

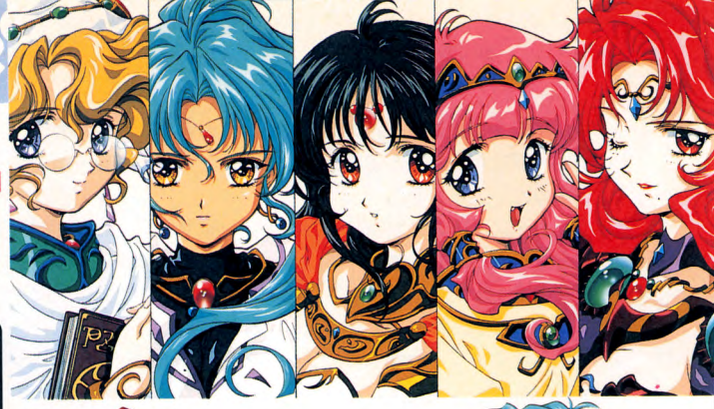
吉田　勝

AICスピリッツ　株式会社アニメ・インターナショナルカンパニー所属。オススメのプリンセスはチェロス。ちょっとダークな感じがいいらしい。

masaru yoshida

iPCとAICスピリッツが放つ美少女RPG!!

PRINCESS QUEST
プリンセスクエスト



iPCとAICスピリッツのスーパーコンビが自信を持って送り出す美少女ファンタジーRPG!!

SEGASATURN
●インクリメントP ●ファンタジーRPG
●'97年12月発売予定 ●価格¥5,800(通常版) ●開発度50%

プレイヤーに降りかかる災難的な難事件君はこれを解明できるか!?

美しく栄華を誇るディルマ法王国。次期法王となる王子タピオカはその王宮で平和に暮らしていた。事件はひとりの賊が王子タピオカの寝室に忍び込んだことから始まる。賊が盗んでいったのは、王宮に伝わる宝玉。それもただの宝玉ではなかった。ディルマ象徴、そして、力の源となるものだったのだ。しかも、その宝玉を使用する戴冠式は目前……ということで大変なことになった。そこで、ディルマ王女マドレーヌは、この事件解決を忠実なる騎士ブラウニィに依頼する。しかし、病にふせっていたブラウニィは、弟子のウィローをディルマに派遣し、事件解明にあたらせた。このように、ウィローとなったプレイヤーはこの難事件の解明をするハメになる。この事件が起こった夜、王宮には5人のプリンセスが滞在していた。そして、事件当時、プリンセスのだれかが王子寝室の周りで目撃された……。

カスタード
魔法も勉強もまるでダメの劣等生。でも、最強の運の持ち主である。

ミルフィーユ
堅苦しいプリンセスの生活が大嫌いで、気楽な日々を望んでいる。

チェロス
プライドが高くて、権力欲が滅法強い。さらに、わがままで高慢な女王様。

ジェラード
直情型で短気で、乱暴娘。でも、恋愛に対してはかなり奥手。

パンナコッタ
とにかくムチャ、のひと言。魔法より科学という信念をもっている。

プリンセスのお守りがキミの使命!

HYPER EVOLUTION PS版はこうなる!

1. インターフェイスの変更

サターン版で採用されたインターフェイス上のフェイスウィンドウが削除され、イベントグラフィック上のキャラクターの表情が変化するように改良された。

▲グラフィックの表情が変化し、臨場感もUP!

2. 新構成のトレーニング

トレーニングの効果、種類によって、3系統に分類されているため、選択できるメニューが増えてもスムーズに分析したいメニューを選択することが可能になった。これで頭を悩ませる心配もない。

▶画面が見やすいため、複数のメニューも簡単に選択できる。

3. 保健室機能も充実

保健室コマンドにパラメーターグラフ表示画面が追加。現在のようすがビジュアル的に把握しやすくなった。

▲現在の状況をグラフで表示。コレは便利だ!

4. 謎のミニゲーム

とあるイベントが発生すると、バスケットボールのミニゲームによる対決シーンとなる。気になる対戦相手は……? 全然わかりません。もしかしたら、これがうわさの新キャラなのか?

▶右側に立つ帽子をかぶったキャラは新キャラなのか!?

オリジナル要素満載! コレはもう新作ゲームだ!!

大運動会

PlayStation／SEGASATURN
●インクリメントP ●育成シミュレーション
●'97年12月予定 ●予価¥5,800 ●開発度30%

サターン版から約1年『大運動会』がPSに登場!!

あの『大運動会』がPSに移植決定。しかも、ちょっとスゴイ。何しろバージョンアップした部分が、信じられないほど多いのだ。細かいシステム変更は左の囲み内のとおり。さらにフルデジタルで作画された新作ムービー、新イベントも多数登場。サターン版をプレイした人でも退屈はしないはずだ。

続々登場 新着イベント

©1997 AIC, いつきあやな ©1997 iPC

銀河お嬢様のつくり方

優奈通信 号外

みんなの平和を守るため、宇宙最強のお嬢様ついに始動。その名は『ユナ』!

TACTICAL ADVENTURE

銀河お嬢様伝説 ユナ3

— LIGHTNING ANGEL —

SEGASATURN

●ハドソン ●タクティカルアドベンチャー
●発売日未定 ●価格未定 ●開発状況70%

ユナが語る、ユナヒストリー

今回の『ユナ3』には、これまでのユナシリーズのストーリーをわかりやすく紹介するダイジェストシーンが用意されている。ナレーションはもちろん横山智佐演じるユナ。オープニング前に挿入されているので、初めてユナをプレイするユーザーでもスムーズにゲームに入れるはず。ファンにも嬉しいおまけだ。

数々の戦いが終わり新たなる戦いが始まる

銀河お嬢様コンテストに優勝してアイドルの日々を過ごす神楽坂優奈（ユナ）。そんなある日、突然現われたエルナーに「あなたは平和を守る光の救世主だ」といわれ、闇との戦いに巻き込まれる。闇は様々な敵を送り込んでくるが、敗れた敵たちはユナの魅力に惹かれ次々と仲間になっていく。

全5章で構成された、シミュレーション"ユナ"

純粋にストーリーを楽しむこれまでのシリーズと様変わりして、新しいジャンルに挑戦する『ユナ3』。が、あの世界観が味わえるのか……と心配しているファンも多いことだろう。ご心配なく。ゲームは5章で成り立っているが、各章はこれまでのシリーズ色の強いアドベンチャーとミッション（本格的シミュレーション戦闘）、で上手に構成されている。つまり〝ユナがパワーアップして本格的に楽しめる〟と考えるのが正解なのだ。そのゲームの流れを新着写真で紹介していこう。

◀ユーリィと買い物中にエルナーが危険を知らせにくる。このあとの選択肢で移動場所が変化。

◀学校前でエリカと舞が機械化兵相手に闘っている。苦戦中らしい。ふたりを助けなければ…。

▲勝利・敗北条件が表示されミッション開始。素早いキャラから行動。

▲無事にミッションクリアすると仲間と再会し、闘う仲間が増えていく。

▲次々と襲ってくる敵。これが地球を爆破させる、巨大ミサイルらしい。

これがロングレンジマップだ!

移動や情報収集、セーブができるロングレンジマップ。こまめなセーブはシミュレーションの絶対必要条件だ。大いに利用しよう。また、アイテムが欲しいときはリューディアを呼べば、マーニアス号で必要な物を売ってくれる。

◀かつては敵だった古代文明のリューディア。今はすっかりユナに魅了され、この『ユナ3』でも頼もしい仲間として登場。

お宝発見!! ユナラジオでプレミアムCDを発見!

文化放送でオンエアしている『ユナラジオ』で、ユナの超限定シングルCDをプレゼントしていた。収録曲は、ユナ主題歌。CDは番組中に出題される問題の正解者のなから抽選で送られた。超レアなユナアイテムだ。

© 1997 HUDSON SOFT / © 1992 1997 RED イラスト 明貴美加

GAME HEROINE CLOSE UP!

これから年末にむけて新作のヒロインゲームが目白押しだ。このコーナーではこれから発売される期待のゲームとヒロインたちを紹介していこう!

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～

PlayStation
●アスキー　●恋愛シミュレーション
●12月11日発売　●価格3,800円　●開発状況70%

人気の純情恋愛SLGがパワーアップして登場!

昨年末に発売され大人気となった恋愛SLG『トゥルー・ラブストーリー』の追加・改良版。ユーザーからの意見をできる限り取り込み、前作以上にユーザーライクな仕上がりになっている。主な改良点は5つ。下校時の会話とデート場所の追加。これでますますプレイにも熱が入るはず。エンディングもパワーアップしているので、一度プレイした人でも大満足だ。また男性キャラがしゃべるようになったり、待ち時間がスピードアップされたりと前作での不満点もばっちりカバーされている。

▲もうプレイした人も、そうでない人も純情恋愛SLGの世界を一度堪能してもらいたい。

フォトジェニック

PlayStation/SEGASATURN
●サンソフト　●恋愛フォトシミュレーション
PS版●12月11日発売
●初回限定版¥6,800（通常版¥5,800）●開発状況70%
SS版●'98年発売予定
●初回限定版¥6,800（通常版¥6,800）●開発状況50%

レンズ越しに写る彼女との切ないラブストーリー

カメラマンである主人公と3人の美少女たちが繰り広げる恋愛SLG。彼女たちの写真を撮りコンテスト優勝を目指すかたわら、恋愛感情を暖めていく。1年間という期間の中、様々な場所で女の子と出会い写真を撮っていく。イベントは100以上、エンディングも十数種類用意。アルバムモードでは撮ったすべての写真も見られるゾ。

▲オープニング・シーンでの桜井愛美。少し子供っぽい。

▶主人公は風景専門のカメラマン。編集長命令で女の子を撮ることに。

▼同僚である真園睦香。まだ駆け出しだが、主人公とは仲がいい。

▲ヒロインのひとり、織原いずみの姉うみ。病院で出会うことができる看護婦研修生。

個人教授

PlayStation
●毎日コミュニケーションズ　●育成＆恋愛シミュレーション
●'97年冬発売予定　●価格未定　●開発状況?%

家庭教師と教え子のリアル恋愛ストーリー!

主人公は家庭教師のアルバイトをする大学生。最大6人の女の子の教え子を持ち、それぞれ志望校へ合格させるべく家庭教師業に励まなければならない。教え子の悩みを聞いたり、良きアドバイスを与えるなどコミュニケーションも不可欠。1年後の春に何人の教え子が目指す道へ進めるのか……。エンディングの数も豊富。

◀少しボーイッシュな女の子、山代有希の声は手塚ちはるが担当。▼穂高の声は藤野かほる。

豊沙絵
■誕生日／11月1日■身長／157cm■3サイズ／B78W56H79■血液型／B■趣味／ショッピング

龍宮寺麗美
■誕生日／9月30日■3サイズ／B90W60H92■身長／169cm■血液型／A■趣味／芸術全般

山代有希
■誕生日／8月25日■身長／167cm■3サイズ／B82W58H83■血液型／B■趣味／ボクシング

千葉ちひろ
■誕生日／12月15日■身長／162cm■3サイズ／B80W59H82■血液型／AB■趣味／カラオケ

西村菜々子
■誕生日／8月7日■身長／152cm■3サイズ／B86W58H84■血液型／O■趣味／読書

穂高 遥
■誕生日／5月29日■身長／159cm■3サイズ／B85W58H85■血液型／A■趣味／音楽（ポップス）

あいたくて… your smiles in heart

PlayStation
●コナミ　●恋愛シミュレーション
●'98年春発売予定　●価格未定　●開発状況?%

「ときめき」のスタッフが贈る恋愛SLG第2弾

待ちに待ったコナミの新作恋愛シミュレーションゲームが本作だ。このゲームはなんと『ときめきメモリアル～forever with you～』の開発スタッフが、こっそり制作進行させていたというゲームである。舞台は『ときメモ』と同じ高校3年間で、9人の様々な女の子が登場する。彼女たちとの出会いや別れはもちろん、告白、ケンカ、仲直りといった恋愛の大事な要素をたっぷりと含んだストーリーに仕上がっている。思わず胸が熱くなってしまうこと間違いなしといえよう。描き下ろされた女の子の原画は500枚以上というのもファンにはたまらない。

◀二宮姉妹は同級生で、主人公の向かいに住んでいるという設定だ。

▶ヒロインは双子の二宮麻子と千菜。何もかもが正反対!!

麻子
▲麻子はボーイッシュでお節介焼きな性格。自称みんなの恋のキューピット。主人公の恋の手助けをしてくれる。

千菜
▲千菜はだれからも好かれる人気者で、おおらかでおっとりとした性格。趣味はお菓子づくりと女の子らしい。

東京ゲームショウでも評価の高かった『あいたくて…』、『慟哭そして…』から、『魔法少女プリティサミー』の最新作まで、ヒロインゲーム目白押し。ヒロインたちの可憐な姿をご覧あれ！

慟哭　そして…

SEGASATURN
●データイースト　●トラップアドベンチャー
●'98年2月発売予定　●価格未定　●開発状況30%

サターン純正ADV登場！助けて……だれか…私を…

サターン・オリジナルとして登場する『慟哭 そして…』。キャラクターデザイン&原画は横田守氏が担当。3万2000色の美麗グラフィックで進行していく。キャラクターの会話はフルボイス。新システムも盛り込まれる模様だ。

バスの事故で気絶し、廃屋に閉じこめられた主人公。いったいだれの仕業なのか…。マルチエンディングを採用した大作ADV。

◀うつむく羽鳥いつみ。悲しげな表情の原因はいったい…。

◀笹本梨代は主人公のクラスメイト。明るい性格だ。

▶こんなお色気シーンも登場。しかし物語はシリアスに進行。

ドキドキシャッターチャンス★～恋のパズルを組み立てて♡～

PlayStation
●日本一ソフトウェア　●撮影アドベンチャー
●10月23日発売　●価格¥5,800　●開発状況100%

女の子と楽しくパズルで対戦して水着姿を撮ろう

合言葉は「とにかく脱がして撮る！っていうか撮れ！」という超カゲキなジグソーパズルゲームだ。カワイイ女の子たちと楽しく対戦して、勝つことができれば服を脱がして水着姿の写真を撮ることができるぞ。モードはストーリーモードと対戦モードのふたつ。ストーリーモードでは豪華声優陣による会話を楽しめ、声優ファンも納得できそうな内容。予約特典には「オリジナルファンブック」、初回版には「超特大描き下ろしポスター」がついてくるからウレシイ。

◀▼うまく信頼度を上げて、女の子をゲットできたら撮影だ。撮った写真はすべてアルバムに保存できる!!

◀対戦中登場するのはなんとチビキャラ。ド派手な演出も◎。

◀対戦では脱がしたい女の子を選ぼう。勝てば撮影できるぞ。

魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～

SEGASATURN
●NECインターチャネル　●デジタルコミック
●'98年1月予定　●予価¥6,800円　●開発状況40%

新作デジタルコミックで砂沙美に会える！

セガサターンで発売され好評だったデジタルコミックの第2弾。新作2編は、分岐も増えて前作以上にゲーム性が高くなっている。第3話「燃えろ！炎のチョコ　バレンタインまで後3日!!」は、テレビ版最終話の後日談となっており、普通の少女に戻った砂沙美のほのぼのとした物語が楽しめ、ファンには嬉しい限り。デジコミ以外にもミュージッククリップも収録。新たなサミーワールドが展開される。

▲出現したラブラブモンスター「ネコ女」にプリティ頭突きを喰らわすサミー。

◀砂沙美が地球で大ピンチ。各々の思惑を胸に祈る津名魅と裸魅亜。

▲ケインと朋子という強力な超能力者の攻撃に協力して立ち向かうサミーとミサの2人。

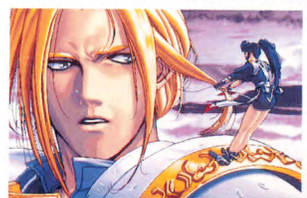
▶プリティサミー26の必殺技のひとつ「バトンブーメラン」を繰り出すサミー。果たして結果は……!?

黒の剣

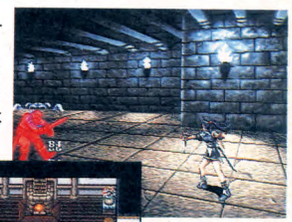
PlayStation
●シーディープロス　●ファンタジーRPG
●10月9日発売　●価格¥5,800　●開発状況100%

パソコンの名作RPGがPS版で堂々登場だ！

パソコンで発売され大好評だったRPGがPSにパワーアップして発売される。イベント、マップなどすべてのグラフィックが256色とより美麗になり、キャラクターの会話も有名声優が担当している。かつて、この世を支配した竜を倒したというひと振りの剣。その強大な力を持つ闇の剣を巡る争いは、剣士カイエスを奇妙な運命の渦へ巻き込んでいく……。



▶敵キャラクターとの戦闘シーン。ゲームはストーリー重視だが、敵との戦闘も避けては通れない。



◀会話シーン。通常RPG同様に会話から情報を収集していこう。すべての謎も会話から明らかになる。

©ASCII Corp./Bits Laboratory ©1997 SUNSOFT©1997フィルインカフェ©1997　ゼロシステム©1997　すぎやま現象©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./SCIO/Stingray ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1998 DATA EAST CORP./ ©STUDIOライン©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.© AIC/PIONEER LDC ・テレビ東京・SOFTX ・萬年社©1998 NEC Interchannel,Ltd.©1995,1997 FOREST All Rights Reserved. ©1997 CD BROS,Inc.

緊急座談会

だれもが知りたいあのソフトのこと……

ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3

ど〜なる!?

第1弾『虹色の青春』で大きな成果をあげた『ときめきメモリアルドラマシリーズ』。第2弾となる『彩のラブソング』も鋭意製作中となれば、気になるのは第3弾の主人公。HG編集部では緊急座談会を開き、その主人公を大胆予想した。

Playstation ／ SEGASATURN
●コナミ ●アドベンチャー
●発売日未定 ●定価未定 ●開発状況 0％

『ドラマシリーズ』の表現技法はゲーム界に大きな進歩をもたらした

新田　さて、本日はHG編集部の自称〝メモラー〟のみなさんに集まっていただき、『ときめきメモリアルドラマシリーズ』第3弾の主人公を大胆に予想していただこうと思います。何はともあれ、第1弾『虹色の青春』の感想からうかがいましょうか。ユーザーの評価はかなり高かったと思いますが。

玉利　まず、グッときたのは留守電の声ですね。

植竹　それと驚いたのは、コーチが話しているときにあごがこきざみに動いているシーン。後ろ向きでしゃべっているのにセリフに合わせてピクピク動く。

玉利　また、それがセリフとジャストタイミングで動くので感動しました。(笑)

植竹　このソフトは本気だと。

新田　このドラマシリーズに関しては否定的な意見もあったと思います。コレクターズソフトじゃないか、というような。でも実際、やってみたら面白い。ストーリーも青春ドラマそのもので、それが新鮮だったのでは。

阿部　『ときめき』の世界観が崩れていないことも重要だったしね。

玉利　『ときめき』という幻想の世界にリアル性を追求したことに関しては、つくり手側は苦しんだと思います。ただ主人公が虹野さんだったから違和感がなかったのかなと……。

阿部　菅原祥子さんの演技もよかったよね。

玉利　菅原さんに聞いたところ、普通のゲームならば当日に台本をもらって、その場で演技。今回はかなり事前にセリフを読み込めたということなので、納得いく演技ができたということでした。

植竹　感情もかなり入ってましたよね。

後藤　そのあたりも本気だったのでしょう。カメラアングルとしては？

玉利　素晴らしいカメラアングルですね。アニメーション中心でなくても、ちょっとした動きの組み合わせが違和感を与えないつくりになっていますね。

後藤　ゲームでストーリーを語る手法にはRPGや、唐突にインタラクティブムービーなどがありますが、この『ドラマシリーズ』はそうじゃない表現技法を発明したということでしょう。大きな進歩だったと思いますよ。

実現性が高いのは館林さん 大穴は栗林みえちゃんか!?

新田　さて、いよいよみなさんに『ドラマシリーズ』第3弾の主人公を予想していただきましょうか。個人的な趣味はNGです。あくまでも客観的にお願いします。(笑)

後藤　〝リアリティのある世界観をつくれる主人公〟ということが条件になってくるんでしょう。

玉利　だから『ドラマシリーズ』は3本のみということなんでしょう。そのリアリティのある世界観をつくれるのは3人しかいない（笑）と……。

阿部　ということは、虹野、片桐に続くもうひとりはだれなんでしょう？

後藤　そういった意味では、鏡さんが有力なのでは。

新田　どういった意味(笑)。しかも個人的な趣味が炸裂してます。

玉利　ただ、鏡さんは『虹色の青春』でも出演しているし、本編でも唯一と言えるストーリーをもったキャラクターですからね。

後藤　カメルーンの有名なサッカー選手でロジェ・ミラという選手もいることですし……、まぁそれは関係ないですが。(笑)

阿部　そこまで言うのなら、鏡さんにはどういう設定で出演してほしい？

後藤　鏡さんには……しまった！　考えてなかった。

阿部　やっぱり出てきただけで完結してしまうような主人公は無理ですね。紐緒さんとか。

新田　非現実的なストーリーを展開するキャラクターは難しいでしょう。

後藤　そこへいくと、素性がいまひとつ明らかでないキャラクターがクローズアップされる可能性もありますね。例えば館林さんとか、そのあたりが有力候補かなと。素性がわかっていない人ほどドラマを描きやすいというのは当然のことですが。

新田　キャラクター人気も高いし、館林さんはふだん何をやっているんだという興味はあるしね。

植竹　盗聴？　まさかストーカー？（笑）

新田　それじゃ夢がないでしょ！　ここで方向性を変えて、だれが選ばれるかというよりも、先にありえないキャラクターを出していきましょうか。先に出た、鏡さん、紐緒さん。それ以外は？

後藤　美樹原さんもないかな。それと古式ゆかりちゃんも実現の可能性は薄いでしょう。

阿部　それはなぜ？

後藤　しゃべりが遅すぎるから(笑)。あの間延びした音声データでは、1枚のROMでは入りきらないでしょう。それにドラマにスピード感がない。

植竹　う〜ん。それは盲点でしたね。

新田　『ドラマシリーズ』のラストを飾るのに相応しいキャラクターを前提に考えてください。(怒)

意見は五者五様 だれにでもチャンスはある!?

玉利　客観的に考えて、清川さんはどうでしょう。

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol. 1
虹色の青春
●PS／SS　●コナミ　●発売中　●価格¥4,800

『ときめきメモリアル』の人気キャラクターをフィーチャーし、そのドラマ性にスポットをあてた『ドラマシリーズ』の第1弾。レギュラーを目指すサッカー部の補欠部員とマネージャー・虹野沙希の2週間。ADV形式で、プレイヤー次第で3つの結末が……。

主人公
虹野沙希
◀きらめき高校サッカー部マネージャー。ゲーム界では希少な、等身大のリアルなキャラクター。

出席者

- **後藤　勝**　鏡魅羅派。昨年末に失恋したので、現在恋人募集中。鏡さんみたいな人がいいな。27歳。
- **植竹貴史**　虹野沙希派。だけど朝日奈もかなり……でも清川も……。その正体はへきる派。（オイ）
- **玉利　越**　片桐彩子派。やっぱり個人性重視でしょ。基本的に〝美少女〟よりも〝いい女〟が好き。
- **阿部美香**　藤崎詩織派。女のくせに美少女ゲームが好きなのは、どうやらヘンらしいのだが……？
- **新田清一**　古式ゆかり派。でも『虹色の青春』の虹野さんにも恋心が……。悪の秘密結社社員No.6。

植竹　彼女はいけるような気がします。清川さんは水泳部なんだけど、何かで挫折してしまって、それをプレイヤーが励ますとか。

新田　設定で考えれば、スポーツものがきて、音楽ものがきた。次はなんだ、という発想だと？

阿部　文系でしょう。そうなると如月さん……？

植竹　でも如月さんも『虹色の青春』で重要な役まわりを演じてますからね。

玉利　僕の好みで言えば、片桐さんの次は朝日奈さんかな。僕、振りまわされるのが好きなんですよ。リードされるっていうか。（笑）

新田　だから個人的趣味は……。でもまぁ朝日奈さんだったら、青春の挫折ネタですかね。あっ、もう1回虹野さんというのは？　今度は野球部で……。

玉利　それはないでしょう（笑）。それだったら、片桐さんを前編、後編に分けて……。

植竹　それはスゴイ発想ですね。

阿部　早乙女優美ちゃんは？

植竹　ウォー、ウォー。

後藤　プロレスラーを目指すストーリーでお願いしたいです。

植竹　好雄くんは？

新田　プレイヤーと好雄くんがだれかを奪い合い、そこで友情物語が展開される。

阿部　王道の藤崎詩織ちゃんは？

◀『ドラマシリーズ』第3弾の主人公候補のダークホース・秋穂みのりちゃん。丹下さんのCVも人気が高く、主役に抜てきされる可能性は十分ある。

玉利　それはないでしょうね。せっかくの『ドラマシリーズ』ですから。それだったら、秋穂みのりちゃんのほうがいいです。栗林みえちゃんとか（笑）。

新田　CDデビューも決まったから、ここでアイドルと一般高校生の悲恋物語なんてのはどうでしょう。あれ？　君は遊園地で会ったあのときの……。

阿部　またハンバーガーと飲みものでおなかいっぱいにしなくちゃいけないんだ。（笑）

玉利　秋穂みのりちゃんは『彩のラブソング』にもサブキャラとして出てくるわけですから、第3弾は主人公という可能性もあるでしょう。個人的には推したいですね。

阿部　王道の藤崎詩織ちゃんは？

後藤　しつこいですね。

玉利　伊集院レイっていうのは？

新田　ストーリーを考えるとそれも難しいでしょう。

玉利　では最後にひとりずつあげていきましょう。ズバリこの人だという感じで。

後藤　やっぱり鏡さん。どんな話かと言うと……。

新田　もうそれはいいです。

植竹　個人的には虹野さんをもう1回お願いしたいんですが……、客観的にいえば清川さん。

玉利　朝日奈さんというのも捨てがたいですが、3部作の締めと考えるなら、詩織ちゃんか、館林さんか、伊集院かなと。でも現実的に考えて館林さん。

阿部　キャラクターパワーで考えると、詩織ちゃん。でも好雄くんも捨てがたい。

新田　僕も気分的にはもう1回虹野さんだけど、でもROM 2枚組で古式さんにお願いしたいかな。親離れしていく古式さんを見てみたい。

阿部　まぁ、あとは読者のみなさんの意見を聞いてみましょう。

新田　では、おハガキ募集ということにします。

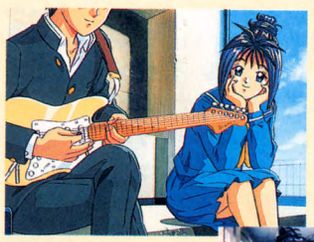
後藤　あっ、忘れてました。外井。

玉利　すごいオチですね。

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol. 2
彩のラブソング

●PS／SS　●コナミ　●発売日未定　●価格未定

『虹色の青春』に続く『ドラマシリーズ』第2弾。不思議少女・片桐彩子と、アマチュアバンドでギターを弾く少年の物語。テクニックばかりにとらわれ、情熱を見失っていた彼だが、彩子との出会いで何かが変わっていく……。文化祭の準備期間という、等身大の高校生活を描く。ファンならずとも注目の作品。



主人公

片桐彩子

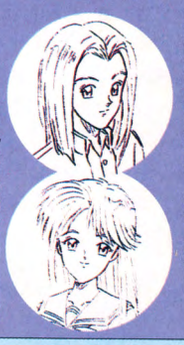
◀アート好きで独特な感性を持った、個性派の女の子。英語まじりのしゃべり方は健在？

画面写真入手！

▶血液型を聞かれ、質問返しの片桐さん。一緒にいて飽きない女の子だ。ゲームシステムは『虹色の青春』とほぼ変わらないようだ。

新キャラクターの設定画を公開！

▼『虹色』や『ときめき』本編には登場しない新キャラクターも登場の模様。下は主要人物（？）5人の身長対比設定。片桐さんは女の子にしてはやや背が高いことがわかる。



◀上の長髪男はバンドのメンバーか!?下の女の子は詳細不明。続報に期待！

大募集！

『ときめきメモリアル ドラマシリーズ』Vol. 3の主人公とそのストーリー

「オレの考える第3弾はこうだ！」というおハガキを募集します。第3弾で主人公になってほしいキャラクター名とそのストーリー（簡単でけっこうです）を明記して、下記までお送りください。次号で掲載します。〒102 東京都千代田区五番町6－2 ソニー・マガジンズ　ヒロインゲームス編集部『ときめき』係。

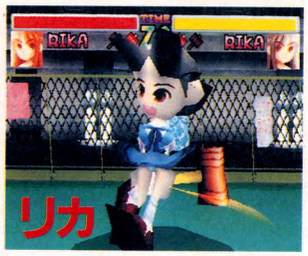
©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

時代は今ポリゴン！　グッとくるポリゴンアイドルに肉・迫！

後藤 勝の カモン！ポリドル

チョ→可愛い女の子たちが華開きまくってる今日このごろ、読者のみなさまはどんな女の子を愛でていらっしゃいますか？　コスプレイ○ク○のKちゃんが可愛いとか、そういう話じゃないですよ。ポリゴンゲームの美少女を「ポリドル」と呼ぼう！　というお話です!!

▲アーケード版では椎名へきるが声をあて、プレイステーション版では宮村優子がその役を担った『ソウルエッジ』の成美那（ソン・ミナ）。ナムコが偉いのか、それともただオタクなだけなのか。エンディングでモジモジするところがたまらん。



◀デフォルメ系ポリドル。マイム機能を使った『にとうしんでん』ヒロイン。パンツが眩しい。

▶コナミの『ライトニングレジェンド』に出演。いちおう妖怪。「いぢわる～」のボイスもグー。

そそるゼ!!

秘　書

▶モーションキャプチャーによるそれっぽさがそそるのは『サカつく』の秘書。

ジミだけどー

アイリン

◀隠しコスチュームで真のコギャル姿になる『クールボーダーズ２』のアイリン。

▲「カンタリス様」「カンタギリ（片桐さんに似ている）」と、数々の異名をとる『タイムクライシス』のラスボス。鼻がGOOD!

▼『ロックマンＤＡＳＨ』における主人公・ロックの敵役。ロックへの恋心を敵愾心と間違えてしまう幼さも魅力のうちか？

ハニー

▶『ファイターズメガミックス』の小学生姿は言語道断。顔もよくないしな～。

リサ

◀スカートが揺れないサターン版のリサ。それでもパンチラは眼の保養になる。

見よ!　ポリドルの肢態を

ただポリゴンで描かれているヒロイン、というだけではポリドルとは呼べません。やはりかわいやらしく、グッとくるような何かが滲み出ていなければ。そんな観点から、ポリドルと認められている何人かのヒロインをこのページにご招待してみました。左ページに記したとおり、ポリドルの流れをつくってきたのはタカラの『闘神伝』シリーズ。最初はエリスのアニメアイドル風なブリブリさがウケていましたが『２』ではコスチュームがきわどくなったソフィアに人気が集中。ユーザーの肉欲の深さを思い知らされました。以降は「可愛い」だけでなく「かわいやらしい」ことがポリドルの絶対（とは限らないけど）条件となりました。このコンセプトが明確になったとたん、技術力のあるメジャー・カンパニーから幾多のポリドルが続々登場してきました。パンツを見せまくった『ソウルエッジ』（ナムコ）のソフィーティアと成美那。コスプレイヤーという設定で、現実の女性コスプレイヤーをターゲットにした『ファイティングバイパーズ』（セガ）のハニー。同じくセガのミニスカポリス『ラストブロンクス』のリサ。洋ゲーでも、欧米圏で200万枚以上のメガヒットとなった『トゥームレイダース』のレイラというポリドルが誕生しました。いや、彼女の場合はポリゴン・アクトレスと呼ぶべきかもしれません。何せファッション誌「ＦＡＣＥ」でモデルを務めたくらいですから。これからは洋モノの時代かもね。（笑）

後藤勝（ごとう・まさる）。ヘッドルーム所属のライター。ワープとかパーラムとか小島秀夫監督を支持する。レイラと一夜を共にしたい系。

ソフィア

▶『闘神伝２ｐｌｕｓ』で頂天を極めたセクシー系ポリドル。カメラ操作すべし。

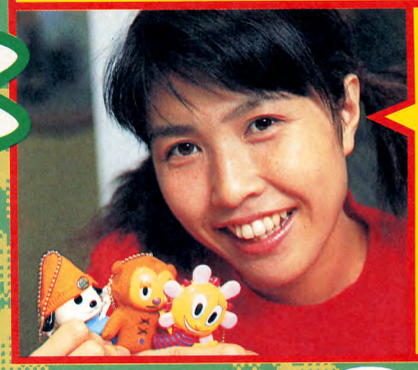
レイラ・クロフト

◀続編『トゥームレイダー２』では、顔のテクスチャーも改良されつつあるレイラ。海の向こうではマリオ、ソニックと並ぶチョ→人気ゲームキャラクターなんだとか。顔の善し悪しよりは、いちいち手作業でつけたモーションの人間ぼさが人気の要因と見た。洋ゲー嫌いにもちゃんと見てもらいたい。

菊池志穂のコレクション大公開!!

菊池志穂のお宝 キャラパラ
CHARACTER PARADISE

キャラクターファンの基礎講座



菊池流コレクション心得

1. 見て楽しむもはかさばらないものを。それ以外は実用的なものを買いましょう。
2. 自分が可愛いと思うものを素直に買いましょう。自分へのごほうびです。
3. 欲しいと思ったらすぐ、その場でGET。あとで行ったら買えないかもしれません。

SHIHO KIKUCHI
5月6日生まれ。『ときめきメモリアル』の館林見晴役でゲーム声優デビュー。『アリア』への主演も決定。アーツビジョン所属。

最近のキャラクターブームったら……

初めてのキャラクター体験はディズニーグッズでした

初めてキャラクターグッズを買ったというと、ディズニーの100円ガチャガチャ（お金を入れてレバーをまわすアレです）かな。大人になってからは、ずっと『ピングー』が好きでステーショナリー（文房具）を使っています。それから『カーミット』や『スプリングマン』や『ロドニー』のキャラクターグッズが発売されて、今は『ウォレス&グルミット』ものもあって、あれよあれよという間に楽しい状態になってしまいましたね。最近では、『ワーナーブラザース』ものにも手をのばしはじめています（笑）。

好きなキャラクターのランキングをつけるとしたら、1位はやっぱり『スプリングマン』ですね！　それで2位が『ウォレス&グルミット』。『ピングー』は別格ですね、グッズもたくさんあるし。あとは横一線ですかね。最近は『エルモ』なんかも気になります。そういえば、ずいぶん前のことですけど、テレビを見てたら(PUFFY)の大貫亜美さんが映画の『ネバーエンディングストーリー』キャラの大きなぬいぐるみを持って出ていて、〝あ、この人は私と同じにおいがする！〟って思っちゃいました。

グッズを買うときに注意しているのは、本当に必要なものだけを買うということ。いくら欲しくても、使わないものだったらムダになってしまいますからね。かざって楽しむものなら、かさばらないものを選んでいます。フィギュアなんかは、ケース自体が可愛いから、それごと壁に飾ったりして。忙しくてなかなかできないんですけど……。

『スプリングマン』がゲームになったら嬉しいですね。その予定はないんですかねぇ？　そしたら、ぜひ声の出演をしてみたいな。

キャラクターは自分で集めるのが楽しみなので、プレゼントよりは自分で買ったほうがいいですね。

ピングー

とにかく好き

女の子に超人気にキャラクター。「いちばんステーショナリーが多いですね。でも、身のまわりはみんそうです」

「メイクボックスも、手帳もペンも、ピングー。カレンダーは毎月めくるのが楽しみです。(ピングーの魅力は）言葉がわからなくてもいいところかな。ギューって感じ（グッズを抱きしめる）」

カーミット

「『セサミストリート』に出ているの、知らなかったんですよ。シンプルなつくりがグー。シンプル・イズ・ベスト。目に優しい色、このグリーンもグーですよ(笑)。やっぱり可愛いですね」

ウォレス&グルミット

イギリスの人形アニメ。「人形アニメに興味があったのでこの映画を観たら、気に入ってしまいました。芳香剤や置物を集めて部屋に飾っています。はやく新作を観たいです」

注目度No.1 スプリングマン

これは私の家宝です

バンド・ユニコーンアルバムのキャラクター。写真のテレカはコミック誌での連載時に製作されたもの「テレカは家宝ですね。今してる腕時計は年期ものなのでクタクタです。この前、神戸で5000円分くらいグッズを買っちゃいました」

今、気に入っている絵本

『パラッパラッパー』のロドニー氏が描いた絵本を、PUFFYの大貫亜美が翻訳という豪華キャストの1冊。菊池さん自身、今回紹介したグッズの中でもいちばんのお気に入りとのこと。年内には、ぬいぐるみなどのグッズの発売も予定されている。

『サンダーバニー』（小社刊）
文・絵●ロドニー・アラン・グリーンブラット　訳●大貫亜美

パラッパラッパー（ロドニー）

ついにGETしたパラッパTシャツ

「ゲームをやってはまりました。このオレンジのTシャツは前から欲しかったんですけどやっと手に入れました」

撮影●生駒安志
協力●ソニー・クリエイティブプロダクツ

発売記念 祝 涼子の夏 大攻略!!

SEGASATURN
●データム・ポリスター ●シミュレーション
●発売中 ●価格¥5,800 ●開発状況100%

ROOMMATE
～涼子 in Summer Vacation～

ついに発売された本作を記念して、その攻略を早くもお届けしよう。1週間に繰り広げられる涼子との様々なコミュニケーション。今年の夏はすでに終わってしまったが、涼子と君のふたりの夏はこれからが本番だ。

涼子との想い出を深くする起動日ベースの日数カウント
艶やか生まれ変わった涼子の夏が、いま君のもとに!

リアルなコミュニケーション感覚が話題となった前作だが、続編の『ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～』では、さらに涼子との様々なコミュニケーションが楽しめるようになっている。涼子との会話はもちろんのこと、前作ではできなかったデートイベントやミニゲームなどが、1週間という短い期間に凝縮されているのだ。

またシステム的にも改良が加えられ、日数のカウントが起動日ベースになっているのが嬉しい。前作では期間も長かったためか、涼子とのコミュニケーションが途中で中断してしまい、残念な結末を迎えたユーザーもいたことだろう。本作ではリアルタイムに1週間プレイすることを望みながらも、1日全く起動しなければ、日数がカウントされないようにもなっている。1日タップリとプレイできる日を上手に選び、何回もアクセスして数多くのイベントを発生させると想い出も深くなるはずだ。

イベントは限定された日時に発生するものと、ランダムに発生するものの2種類があるが、その一部を紹介するので参考にしてプレイしてほしい。

▲ゲームを起動すると、オープニングに続いて涼子がドアに立つところから始まる。懐かしく再会を喜ぶ涼子と君。ふたりの暑い夏は、どんな輝きで語られていくのか!?

注目の新システム 回想モード

さらに本作では、その日起こったイベントを自分の部屋で思い出すことができる。前作では飾りのようだった自分の部屋も、これで移動が楽しくなったはずだ。アクセス間の休憩に、また1日の締めくくりなど、今日どんなイベントが起こったのか、涼子との想い出をチェックしよう。

▼▶自分の部屋に移動するとイベントを時間で区切って思い出すことができる。夕食をつくる涼子の後ろ姿。また、会話するときの微笑みや恥じらいなど、見たいシーンは盛りだくさんのはず!

©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT

ニューヨークのおみやげ

（発生時間:起動後、オープニングのあとに続く）

涼子の運んだ異国の匂い

すっかり女らしくなった涼子と再開した直後に起こるイベントは〝おみやげの品評会〟。いかにもそれらしいこの会話から、懐かしい涼子との日常が少しずつ戻ってくる。発生条件があるわけではなくオープニングから自然に移行する形なので、涼子からの〝おみやげ〟はすべてのプレイヤーがもらえるはず。それを気にいるかどうか初めての選択肢も登場するが、結果的にはどれを選んでも彼女の機嫌を損ねるようなことにはならない。安心して〝お互いに淡い思いを抱いたまま離れていた恋人（というより恋人未満）〟のちょっぴりもどかしい雰囲気を、存分に楽しもう。

女の子らしいおみやげの山

◀帰国を知った友達からFAXで頼まれたというおみやげ。彼女たちの希望はブランド品だったらしいが、学生の涼子は贅沢ができない部分をセンスで補ったようだ。レトロな感じの洒落たアクセサリーを見せてくれる。

主人公へのおみやげは?

▼さんざん焦らした末に取り出した超派手なTシャツ、これが君へのおみやげである。アロハ風の柄と目を引く赤にドキッとしたところで3択画面に。否定的な答も入っていて涼子の反応もそれぞれだが、どれを選んでも悪い結果にはならない。ただ、中段の「僕に似合うかな」を選択すると着替えることになり、後ろを向いた涼子が見られるので、ちょっぴりお得かもしれない。希望者は試して見よう。

いろいろな反応が?

真夜中の庭で……

（発生時間:2日目、午前00:00〜3:00）

涼子の心の中には

2日目の深夜に、自宅の庭で発生するイベント。時差でニューヨークでは日中にあたるため、目覚めてしまったらしい。静かな夏の庭で、涼子の本心を垣間見ることができる。時間は遅いが、ファンならぜひ出会っておきたいオススメのイベントだ。

◀庭にたたずむ涼子を見つけたら成功。白い横顔に、思わず見とれてしまう。

あなたに会いに帰ってきた

◀ニューヨークという刺激的な環境の中で新しい友人や家族に囲まれ、幸せな日々を送っている涼子。けれどその大切な時間より、君と共にいる今このときのほうが幸せだと告白してくれる。頬を染めてはにかんだ表情が愛しい。

プールでお疲れ？ くつろぎの時間 —— （発生時間:2日目、午後4:00〜7:00）

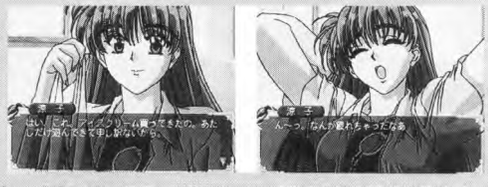
楽しく過ごした夏の１日

夏休みの２日目を友人たちとプールで過ごした涼子。みんながわざわざ自分のために集まってくれたと、嬉しそうだ。心地よく疲れた涼子と共に、気怠い午後をリビングで過ごそう。とりとめのない話をしたりおやつを食べたりする間に、思いがけないチャンスの３択が現われる。

◀遠く離れていても大切なクラスメイト。涼子は友人たちにも好かれている。

日焼けの跡を覗き込むしぐさと表情がとても可愛いので、一見の価値あり。それをからかったあとは、嬉しそうに今日の出来事を語る涼子の話に耳を傾けよう。友達を大事に思う涼子の気持ちが伝わってくる。前作に登場して涼子にフラれた正広も来たらしく、彼にかまわれてちょっぴりオカンムリのようだが、全体的には楽しい１日だったようだ。

▼楽しそうにしゃべってはいても、プールで疲れていた涼子。おみやげのアイスクリームを食べるとソファで眠ってしまう……ここで３択登場。こんなところで寝ていたら風邪をひくからと優しく揺り起こすか、何かかけてあげるか、それともそっとキスするか。悪い結果は出ないのでどれが正解というものでもないが、チャンスを逃してはいけない。



疲れがピークに

時差ボケ？ —— （発生時間:3日目、午前1:00〜3:00）

涼子が深夜族に？

帰国してからどうしても昼夜のバランスがつかめない涼子。３日目に再び深夜の会話のチャンスが訪れる。アメリカの話題でかなり長い時間楽しめるので、そのつもりでアクセスしよう。

◀こっそりキッチンに出てきた涼子を見つけた。

▼まだ自分が時差ボケしていると信じて眠れない涼子。もちろんつきあってあげよう。

▼アメリカの話にはたくさんの選択肢が登場するので、本物に近い会話が楽しめる。

朝寝坊涼子 —— （発生時間:3日目、午前 10:00〜12:00）

テニスへの誘い

明け方に眠ったらしく朝寝坊してしまい、涼子にしては遅いお目覚め。ただしとても天気がいい日なので、このアクセスができれば涼子から午後のテニスの誘いを受けることになる。

◀すまなそうな表情で、それでも午前中に起きてくる。

▼やっぱり涼子には、夜よりお日様のほうが似合う。今日も楽しい１日になりそうだ。

▼ミニゲームで遊べるテニスのお誘い。これも形を変えたデート。もちろん GO だ！

テニスで夏を満喫する

（発生時間:3日目、午後1:00〜3:00）

涼子と楽しいミニゲーム

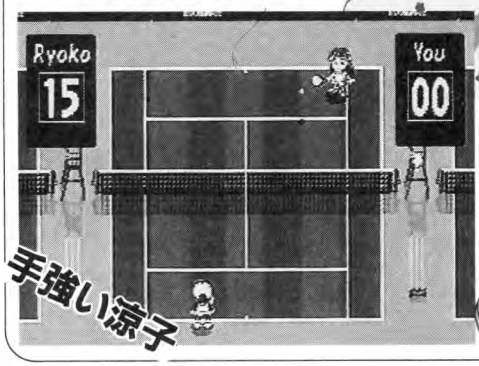
3日目の午前中に涼子とアクセスして約束をしていると発生する、テニスミニゲームつきのイベント。テニスそのものも楽しいが、公園のテニスコートまでの道のりを、大胆な赤いサンドレスに身を包んだ涼子と散歩できるのも特典のひとつ。またテニスの帰りには、初デートの申し込みも受けられる。これからのふたりの未来を暗示する重要なイベントなので、必ず発生させてほしい。

▲約束さえしてあれば、夏らしい装いの涼子が誘いにきてくれる。暑いけれど、楽しい夏の1日の始まりだ。

陽射しの中の涼子

テニスはミニゲームで

▼方向キーでキャラを動かし、Aボタンでボールを打つミニゲーム。3ゲーム先取したほうが勝ち。涼子の声で合いの手が入る。なかなか強敵だがここは実力を見せつけたい。



手強い涼子

ついにデート？

▲帰りの散歩中、涼子のほうから明日の午後出かけようと誘われる。2択で断わることもできるが、当然OKだろう。

幼い涼子のアルバム、初公開!

（発生時間:4日目、午後6:00〜8:00）

水着の涼子と幼い涼子、魅力的なのはどっち?

リビングで楽しそうに写真を見ている涼子とアクセス。先日のプールの写真を、りえちゃんからもらったらしい。とりあえずここでは水着に包まれた涼子のナイスバディをじっくり堪能させていただこう。その後、写真を整理するという涼子に頼むと、幼いころからのアルバムを見せてもらえることになる。恥ずかしそうにアルバムを持ってくる涼子。それには、愛しい娘の面影を持つ可愛い少女の写真が収められている。彼女の歴史を見る楽しいイベントだ。

プールの写真

◀アメリカで気に入って買ったという自慢の水着も見ものだが、やはり大人っぽくなったスタイルに目が引きつけられる。りえちゃんの明るいビキニ姿も、お見逃しなく！

幼いころのアルバム

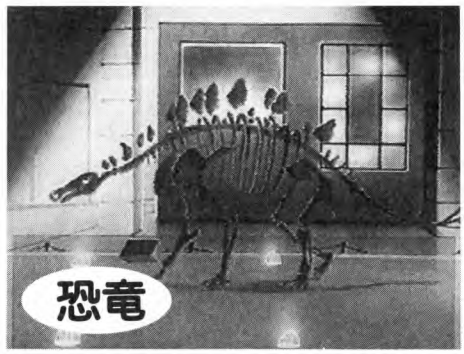
◀赤ちゃんのころ、小学校前、そして美しく成長した今。どの時代でもやはり涼子は涼子で、君にとってはだれよりも可愛い。いつもニコニコ笑っている明るい子だったようだ。

いよいよ待望のデートイベント

（発生時間:4日目、午後1:30〜3:29［スタート時間］）

博物館のほかにふたつのデートコースがある……

ついに涼子とのデートが実現した。テニスをしたあとに公園に行くことが前提となるが、これで4日の14時からのデートが約束できるのである。ただしデートコースとしては、ここで紹介する博物館のほかに全部で3つのコースが用意されている。1回のプレイでは1カ所しか行くことができないので、3つのコースをすべて制覇するためには、全部で3回プレイしなければならない。また約束は14時だが、30分前から1時間29分後までの間にアクセスすれば、デートができるようになっている。時間によって涼子の反応が違うので、これも合わせて楽しんでみたい。本作の中で最大のイベントといえるデートだけに、家では見れない涼子の新しい一面が発見できるはずだ。



◀博物館の最初に設けられたコーナーが恐竜である。涼子はその大きさに感動するので、全滅の原因などを語れれば、もっと尊敬してくれるはず。ほかにはアメリカの博物館の話なども聞くことができる。

◀次は犬の剥製が置かれた動物コーナー。涼子は猫よりも犬が好きで、アメリカで人気の秋田犬の話や、エスキモー犬のバルドの話などを教えてくれる。犬好きの涼子だけに、いろいろな話を知っているのだ。

◀そして宇宙コーナーに。ここは宇宙を演出するため、多少薄暗くなっている。まさにデートにお似合いのスポットなのだ。実際に自分たちが月旅行できるかなどが語られるので、涼子の夢を大切にしてあげよう。

◀そして途中にあるおみやげ屋に行く。涼子は好奇心を押えきれずひとりで店をまわり、アンモナイトの化石を見つけてくるが、なんと5万円もするため購入をあきらめる。代わりに何をプレゼントするかが問題だ？

りえちゃんからTEL

▼その後、涼子のポケベルが鳴り、りえちゃんに涼子は呼び出されてデートは中断してしまう。なんとも残念な終わり方である。

デートは時間厳守が原則。涼子の反応も検証する!?

時間より早くアクセスすると、現実そのままに涼子を待つことになる。また10分を過ぎるぐらいだと、涼子が気取ったセリフで迎えてくれる。しかし大幅に時間を過ぎると、涼子に怒られはしないが、多大な心配をかけてしまうことになる。ましてや約束をすっぽかすなんて言語道断である。

何人の涼子に会えるのか？

ランダムイベント一部紹介

日時などの発生条件がなく、アクセスしたときのタイミングで任意に発生するのがランダムイベントである。その数は膨大に用意されているため、ここではその一部をちょっとだけ紹介しよう。

お洒落な日常

◀アメリカでの休日は、家族で買い物したり、散歩をしていたらしい。ふだんと変わらない涼子に一安心。

歯磨き真っ最中の涼子

◀朝、洗面台に行くと涼子は歯を磨いていた。歯ブラシを加えたままの涼子はちょっと寝ぼけている……？

夕立ちが涼子を直撃

◀息を切らせながら玄関に飛び込んできた涼子。雨に濡れた髪は、意外な色っぽさを醸しだしている。

意地悪なクイズ？

◀君が退屈しないように涼子がクイズを出す。かなり意地悪な問題だが、答えることができるかな!?

父親との電話から意味深な問い掛け

◀▲パジャマ姿の涼子が、アメリカにいる父親に電話を掛けていた。電話を切ったあとに君の存在に気づいた涼子は、父親に紹介したかったと言いながら、意味深な問い掛けをしてきたが。

コーヒーブレイク

◀涼子の父親がくれたおみやげの特選コーヒー豆で、ゆったりとしてコーヒーブレイクをとる。

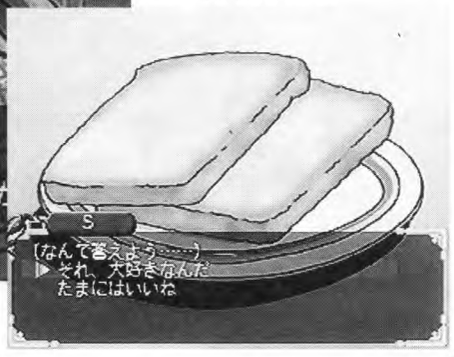
レディファースト

◀持ち切れないほどの買い物をして帰ってきた涼子は、アメリカでのレディファーストの話をする。

ハーブティーの花言葉……

◀▼紅茶を飲もうとティーポットを持ってきた涼子。ポットの中身はハーブティーのゼラニウム。その花言葉は「あなたあっての愛」と君に告げる。他愛ない言葉の遊びともいえるが、涼子の真意が見え隠れしている……。

ちゃんと朝食をとっているか?



◀▼君が朝食を欠かさずに食べているか、アメリカで心配していた涼子。その意味するところは、もし病気になってもすぐに看病に帰れないから……。優しい言葉は、朝食の甘いフレンチトーストを、さらに甘くしてしまうかも。

涼子の好きな理想像

◀落ち着いた大人の雰囲気を持ち、一生懸命な人が好きと言う涼子。君は涼子の理想に近づけるかな。

茶髪になった訳……？

◀洗面台で髪をとかしていた涼子に前とは違う茶髪の訳を聞く？　脱色ではないと言い訳しているのだが？

洗面台で唸る訳……

◀なぜか洗面台で唸っていた涼子。聞くと日本食が美味しくて、帰ってから2キロ太ったらしい。

アニメを眺めるひと時

◀ポンヤリとTVのアニメを見ていた涼子。話し掛けるとアメリカでの日本アニメの評判を教えてくれる。

ハリスの墓

◀司馬遼太郎ファンの涼子は、アメリカでタウンゼン・ハリスの墓を見てきたと教えてくれた。

幸福のお守り

◀四つ葉のクローバーを見つけたと喜んでいた。さらに小さなころの思い出も教えてくれる。

涼子、階段で危機一髪!

◀静かな朝を直撃する階段を落下する音。すぐに飛び起きて階段を見ると、涼子が階段の下で痛がっていた。幸いなことにケガはなかったのだが、寿命が縮まるので注意してほしいものだ。

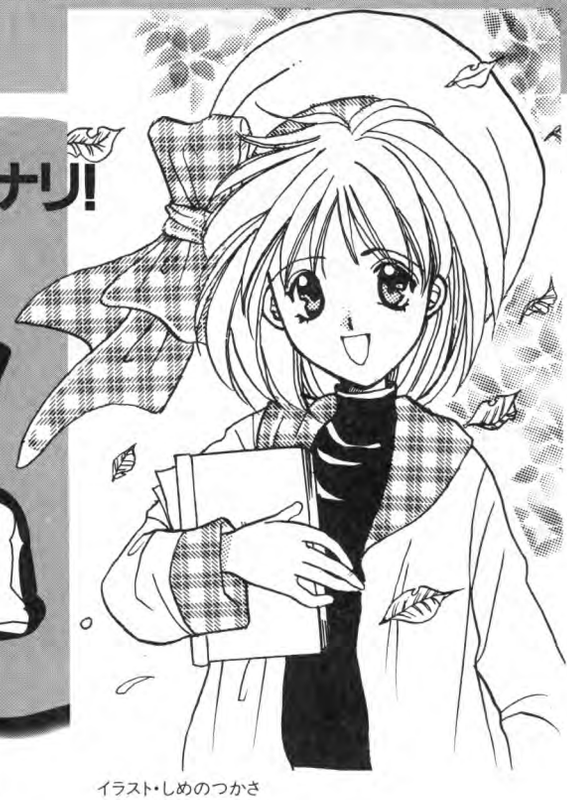
堂々オープン！　みんなの投稿を待ってるナリ！

VIRTUAL HEROINE&
VOICE IDOL etc.
ALL ABOUT
HEROINE GAMES
INFORMATION

HG Museum

お試し版

ヒロインゲームス　ミュージアム



イラスト・しめのつかさ

この夏は、イベントにコンサート、そしてゲームショウと大忙しの毎日だったね。
今号では、みんなの知りたい取材秘話やバックステージリポートを掲載していこう。

♤祝！　第１号発刊!!（嬉泣）　どうも、コーナー編集担当のNです。いや〜、始まりましたね、『ヒロインゲームス』が。詩織ちゃんに、虹野さんでしょ。『うさかべしんぶん』も復活したし、みやむーに、丹下さんに、へきるちゃんに……。とにかく萌え萌えですぅ！

♡いやいやどうも、美少女にはうるさいが、本人は美しくもなんともないコンビ〜ニエンスなライターAでございます。特集記事から読者ページまで、なんでもドンとこいだもんね。そうですね、『ヒロインゲームス』ですね。いいっスね。ホント、盛りだくさんって感じで、つくっている私たちのほうが、ウキウキしちゃうような内容だもん。読者のみんなもきっと喜んでいるに違いないっ！　ってゆーか、そうじゃなかったら困るっしょ？

♤さて、このコーナーでは、今号で取材した方々の素顔に迫ってみたい！（希望）

♡いえ〜い！　まずは『VOICE JAM』のコーナーからいってみましょうか。

♤ぜひ、お願いしたいものです。じゃ、まずはみやむーの取材からいきましょう。

♡みやむーのインタビューが行なわれたのは、彼女がライブを開くことになっている日本青年館のすぐそばにある、ビクターさんのスタジオでしたねぇ。私は、実は彼女にお会いするのは初めてだったんだけど、ライブのリハーサルで忙しかったのか、ちょ〜っち疲れた感じだったのが印象的だったんですよ。同行されたNさんはいかがでした？

♤その日はほかの雑誌の取材もあったようだし、これからリハーサルだって言ってたしね。でも、『不意打ち』を語るみやむーの目はとっても輝いていて、ラブリ〜♡　な感じでしたね。

♡そうそう。女の私の目から見ても、色白で可愛くて、一生懸命こちらの質問に答えてくれるひたむきな感じが素敵な女性でしたよね。いつもは、元気いっぱいの役どころの多い彼女だけど、素顔はけっこうおしとやかなんじゃないかなぁ。

♤コンサートの水着も素敵でしたね。さて、話は変わって『VOICE JAM』に登場していただいたもうひとりのボイスアーティスト・丹下桜さん。彼女の取材はとても暑い日でしたね。今回、誌面で紹介できなかったけど、とても素敵な服でした。みんなにも見せたかったなぁ。

♡ブラウンのノースリーブでしたね。とっても良くお似合いでした。こちらは、所属事務所である青二プロダクションさんでインタビューさせていただいたんですが、彼女が部屋に入ってきたとき、さわやか〜な一陣の風が吹いたのを、私は見逃しませんでしたよ。

♤また会いたいな〜。（遠い目）

♡ニューアルバム楽しみよね〜。って、私もう聴いちゃったけど。ふふっ。こういうときライターって得よねぇ。

♤職権乱用ですね。というボクもそうなんですけどね。ゴメンナサイ。みんなも彼女たちのインタビューを読みながらニューアルバムを聴けば、そのときの雰囲気が伝わるんじゃないかな。声優さんといえば、連載コーナーも続々スタート！　ボクのイチ押しは満仲由紀子ちゃんと、有島もゆちゃん！

♡もゆちゃんは、甘いものが好きなんだよね。でも、今月の写真にも一緒に写っていた岸本ディレクターに、食べすぎちゃいかんって言われてるらしい。お肌が弱いから、ニキビ出ちゃうと困るしね。満中さんはどんな方なんですか？

♤満中さんって、クルマの免許をとりたいらしいですよ。ガンガンの走り屋になりたいんだって。教習所の教官をやっている方、おハガキください。

♡ガンガンってスゴいですね。でもあんな可愛い走り屋なら、ちょっと出会ってみたい気もするです。私、免許持ってないんで、今度助手席に乗せてほしい。でも怖い……。

♤さっきの〝教習所の教官をやっている方、おハガキください〟って、けっこうマジです。それによっては、いろいろと考えてみようかな……。

♡ほかにも菊池志穂ちゃんのコーナーも面白いので読んでくださいね。

♤ここで突然ですが、今夏のベスト・コンサートってなんですか？

♡そりゃあ、椎名へきるちゃんでしょ〜。スゴいパワーですよ、彼女のライブは！　あなたも一緒に観たじゃありませんか？

♤そりゃもう大変でした。コンサートに行った翌日

PN. らんまーソン
タイムリーなイラストですね。詩織ちゃんと沙希ちゃんの対談ははいかがでしたか。

から1週間くらい、編集部は『風が吹く丘』のヘビーローテーションでしたからね。この夏に洗脳された人が編集部内で4人はいますから。

♡勝手にヘキラーとか言ってるわけね、そんで。へきるちゃんの曲は魂ありますもんね。まだ未体験のひとは、絶対観ないと損しますよ〜。今から冬のツアーをチェックですね。ところで、Nさんは『センチ』のライブで盛り上がってきたらしいですねぇ。いかがでした？　編集部には、さっそくファンからのお便りがきてましたけど？

♤いや〜、感動でしたよ。スタジオでのリハーサルにうかがったり、コンサート当日もゲネプロ（リハーサル）と昼・夜公演を見ました。12人それぞれ努力してましたからね。特に夜公演の盛り上がりは凄かった。ボクもファンのみんなと一緒に盛り上がってました。ステージで感涙していたメンバーを見てボクも思わずもらい泣き。ウッ、ウウウウ。

♡ゲーム発売前からこんなに盛り上がるなんて、いったいリリース後はどんな騒ぎになるんでしょう？　あっ、これが噂のお便りですね。

♤『センチ・コンサート』に関して、神奈川県の山地さんからお便りがきてますので紹介しましょう。

＊　　＊　　＊　　＊

「さくれつ」叫びに行ってきました。『センチメンタルグラフティ・サマーコンサート』。今回、若菜役の小田美智子さんに「おっさん」コール（『サターンV』9月号参照）を送ることが、僕の絶対野望ナリ。

そして始まったコンサート。まずは、小田さんの自己紹介後に「豊中のオッチャ〜ン！」と一発。そして「せつなさの行方」を歌ったときに小田さんはとても美しい浴衣姿でステージを舞い、僕は思わず〝嘘つき〟なんて言っちゃいました(笑)。でも、曲が終わって、小田さんは言いました。

「今日は私のコンサートに来てくれてありがとう」

「違いまんがな〜!!」

思いっきり叫んでツッコミながら「やってくれたぜ！　小田さん」と特大満足。このコンサート、僕のいちばんの思い出です。

結局、EDまで「い〜かげんにしなさい！」と、小田さんにツッコんだ1日でした。

♤確かに小田さんのMCは最高でしたね（これは夜公演を観た人だけがわかる）。ほかのメンバーも頑張ってました。スタッフのみなさん、それから暑い中を並んでいたファンのみなさん、本当にお疲れさまでした。まぁ、右のしんぶんでも読んでなごんでください。

♡右のしんぶんというと……？　あっ、あれに見えるは、悪のなんちゃら！　これほど秘密色の薄い結社もないですな。フリーメーソンもびっくり！

♤ひーちゃん総帥、掲載したよ(目的達成)。実はボクも社員なんです。社員数は現在50名。これに興味を持った読者のあなた！

おハガキください。

♡こっそり次号に向けて着々と準備を進めていますね、Nさんったら。じゃ、私も次号からのお便りを募集なんてしちゃおうかな。まずは、読者のみなさんからの今月号の感想、ですね。

♤こんなコーナーをつくってほしいとか、あの声優さんのインタビューをやってほしいとか。みんなの希望に応えられるようガンバリマスッ！　ちなみにこのコーナーは、みなさんの投稿によってつくられるので、ドシドシ送ってくださいね。あ〜、いつのまにか夜が明けていた……。また帰れなかった。(泣)

♡私もです(号泣)。昨日の夜もここにいたような気がする。でも『ヒロインゲームス』への愛さえあれば、そんなことは乗り越えられるハズよ！　まぁ、グチはそのへんにして、ところで次号の目玉って何になりそうなんですか？

♤まぁ、なんといっても『センチメンタルグラフティ』でしょう。NECインターチャネルさん、早くつくってくださいね。あとは、次号までのお・た・の・し・み。

♡まぁ、それはスゴい！　本誌だけのあれやこれやな独占情報、なんてのも期待しちゃいますよね。ついに『センチ』の全貌が明らかになるんですね、親戚の叔父さんにも教えてあげなくちゃ！　みんなも、ヒロイン好きの友達にどんどん宣伝といてね。

目指せ社員100人!?

▲これが噂の『悪の秘密結社しんぶん』。総帥＆側近に応援メッセージをくださいね。待ってます。

ちなみに社員証も掲載

▲総帥自らが手書きで発行している結社社員証。SGガールズのメンバー数名も社員です。

花くまゆうさく ゲームショック

「どっちがエライ」の巻

ハガキ大募集

『HG MUSEUM』では、みなさんからのおハガキを募集します。イラストや、ゲームヒロイン&声優さんへの応援メッセージなどを送ってください。

〒102 東京都千代田区五番町6－2　ソニー・マガジンズ　ヒロインゲームス編集部『HG』係まで。

PN. れっどぱ〜る
綾波さんからも祝辞をいただいちゃいました。エヴァの新作……。どうなんでしょう。

Hコミックだけが同人誌じゃない。その本当の姿ってなんなんだ？

本誌読者の中には「同人誌」という言葉を知っている人も多いはず。「なんじゃそりゃ？」って人のために説明しておくと、ただひと言〝商業流通にのらない自費出版の本〟となる。この同人誌ってやつは、小説がまだ世に認められていないくらい昔、文章を書くのが好きな人たちが集まって、お互いの書いた詩や小説を小冊子にし、それを交換しあったことに端を発している。……なんてややこしいことは文学の講義のときに聞き流しておいて、ここではもちろん現在の同人誌について考えてみたいと思う。

さて、冒頭で「同人誌という〝言葉〟を知っている人」なんてまわりくどい言い方をしたのはワケがある。最近は一般の書店、ゲームショップなどでも同人コミックを扱うところが出てきて、その知名度も上がりつつある。だが、そのほとんどはアニメやゲームのキャラクターを（無節操に）使った18禁コミック。まぁ、こうなるとご想像どおり、同人誌＝エロマンガという、なんともトホホな図式ができあがってしまうわけだ。確かに18禁同人コミックも数えきれないくらい生産されている（〝生産〟なんだよなぁ、こういう本のほとんどは……）けれど、それだけが同人誌の姿じゃない。言いきってしまえば、今回、このコラムの主旨はここにあるのだ。

昔からあるアニメやマンガのパロディ（最近は〝18禁〟に対して〝健全〟と呼ぶことも）や創作といったものの中にも面白い作品が多いが、せっかく『ヒロインゲームス』なんだからゲームパロディや攻略本、研究本といった類に焦点を当てていこう。筆者もコミックマーケット（俗に言うコミケ）などの「同人誌即売会」に出かけるようになってから５～６年になるが、このごろとみにゲーム攻略同人誌を見かけるようになった。もちろんゲーム業界がそれだけ大きくなった、とも言えるけれど、実はコレってコアなゲームファンの中に（商業流通にのる）攻略本ではもの足りないと思う人が増えてきたってことなんだよね。あ、なんか話題がそれてるかも。もとに戻そう。で、この攻略同人誌ってのがまたピンキリなんだけど、すごいものになるとわれわれゲームライターにもわからないようなデータが誌面にびっしり書き込まれていたりする。ゲームを何度もプレイし、睡眠時間を削ってまでデータを採取しつつそれを１冊の本にまとめるのは並み大抵の労力ではない。おまえが偉そうに言うな、なんて声が聞こえてきそうだが（笑）、それはこの際置いといて。とにかく、そんな作業を（趣味で）こなす原動力になっているのは「その作品が好きだ」という気持ちなワケ。「このゲームが好きだから何かかたちにしたい」「もっとこのゲームの素晴らしさを広めたい」「だれもマネできないような攻略を発表してみんなを驚かせたい」……そんな気持ちが詰まっている本が面白くないわけがない。また、おおよそ人気のない作品でもそのゲームを愛する人はいるわけで、そんな人のつくったマイナーゲームの攻略本に出逢えてしまうのも同人誌ならではの醍醐味でもある（なかにはウケねらいの本もあるけどね）。商業誌と違って、利益を見込まないぶん、自由につくれるというのは、ある意味うらやましい、って……また話がそれたね。

攻略同人誌とならんで目立ってきたのが同人誌におけるゲーム評論（『ゲーム批○』ではない）。「あのキャラクターのセリフから判断するに、このゲームのテーマはこうに違いない」とか「このゲームのディレクターは以前こういうゲームをつくっていたことから考えると、あのシーンにはそれに対するオマージュが込められているのでは？」とか……。こじつけや、暗にバカにしているものから、思わず納得してしまうものまで、内容や文章のレベルはもちろん、その表現方法も様々で、思わず「表現の自由」なんて言葉を思い出してしまうこともしばしば。さらに、キャラに魅力があったり、設定がしっかりしていたりするゲームになると、オリジナルストーリーのマンガや小説まで登場してしまう（『ＦＦ』シリーズや『ときメモ』をはじめとしてＰＳの『女神異聞録ペルソナ』などは根強い人気を持っている）。まぁ、このへんはゲームが、アニメやマンガ、小説や映画などに近づいてきた証拠と言えるかもね。

とりあえずゲーム関係を例にあげてみたけれど、同人誌はそのジャンルの広さも尋常じゃない。旅行記（海外旅行モノは面白い本が多い）、鉄道（ごめん、詳しくない）、飲料（おいしい紅茶のいれ方からゲテモノ缶ジュースまで）、アイドル（男女問わず）、声優（作品別登場リストとかその逆とか。最近はパソコン用データＣＤなども）、バンド（ビジュアル系から明和電気まで）、お笑い（東京・関西問わず）、パソコンソフト（ＭＳＸやＰＣ－88、Ｘ68からWin95やＮＴまで）、テーブルトークＲＰＧ（リプレイやマンガ、オリジナルシステムまで）。さすがに全国から人が集まる同人界最大のイベント、コミックマーケットじゃないと、ここまでのジャンルが勢ぞろいすることはめったにないけれど、覚えているものをあげていっただけでこんな感じ。

共通しているのは、どれもみんな、それぞれのジャンルを好きな人がつくっているということ。つまり同人誌っていうのは、自分の好きなコトを好きな形で本にした〝作品〟なんだよね。（18禁が多いのは「Ｈなマンガが好き」ってだけじゃないと思うけど）

なんかテーマが壮大になってきたぞ（笑）。とにかく、同人誌は熱いハートからほとばしる（一見ムダな）情熱がつくり出す心のかたち人のかたち（第弐拾話）。まぁ、コアなジャンルが広まり始めると一般の誤解も広まるものだから、その前に文章にしておきたかった、というのが本音なんだけれど。

とまぁ、第１回からめちゃくちゃ〝濃い〟テーマ「同人誌」をとりあげてみた。実際、同人誌を手に入れるには各地で定期的に開催される「同人誌即売会」（これのでかいやつが夏と冬、年に２回開催されるコミックマーケット）に参加するのがいちばんなんだけど、ここではそのことにまでは触れなかった。これはこれでいろいろ面白いことが書けそうなので、また機会があったらこの場で紹介していきたいと思う。（そのときのテーマは「冬コミに行こう！」とか「Ｃレヴォに行ってきた！」だったりして）

HG SUPER COLUMN ……【第１回】

同人誌ってなんなの？

毎回ちょっとコアなテーマをピックアップしてお送りする『HG SUPER COLUMN』（本当か？）。第１回のテーマはズバリ、同人誌だ！

ライタープロフィール　植竹貴史
メジャーなタイトルが好きじゃないマイナー系ゲームライター。昔は小室哲哉の曲が好きだったが、つい最近、椎名へきるに感銘を受ける（笑）。マイベストゲームは『あすか120％スペシャル』。（株）ヘッドルーム所属。

闇鍋日記

満仲由紀子

【第1回】

突然ですが、連載コラムを始めます。満仲由紀子の『闇鍋日記』。そう、SGガールズ森井夏穂役の満仲さんです。でもSGのページじゃないですよ。あくまでも彼女のパーソナルページですから。ところでタイトルの『闇鍋日記』って？教えたいけど、それは秘密なんです。

心も体も笑えてますか？　このごろ抜け毛の量に笑えてきた、まんなかゆきこです。初めまして。ちょっと自己紹介らしきことをしとこっかな。まず好きなもの。雪、ペンギン、紅茶、緑、ドライブ、かすみ草などなど♡　で、カエルを筆頭に〝ゴキブリもカブト虫も一緒じゃあ〜〟ってくらいのノリで虫関係がダメ。あっ……人間、嫌なことにも想像力は働くらしい……。

ハナシ変えましょう。

満仲は最近、生まれて初めて〝コンサート〟ってやつを観に行きました。初めは、ステージからと客席からのすんごいパワーにおされて呆然としちゃって。でも曲を聴いてるうちに、めちゃくちゃ楽しくなってきて、もう〝あたしも仲間に入れて〜っ〟状態（笑）。歌ってる声、楽器の音、歓声や手拍子や、たっくさんの音が直接体中に伝わってきて、音楽って全身で聴くものなんだなって実感。ドキドキしてワクワクして、なんだかとっても〝特別な時間〟が流れてる空間に居た感じでした。

なーんて雰囲気に浸ってた満仲を現実に引き戻した事件もあったのでオマケしときましょう。それがコンサートもクライマックスを迎え、はしゃぎまくっていたころ。何かねぇ、足もとがベタベタしてきたんですよ。でも、気にせず暴れ続けていたら、あ……冷たいぞ、って。でも何か甘い香り♡　下見たら……いやあああ、オレンジジュースが足もとに溜まってるううぅぅぅ（泣）。あぁ〜、バッグがあぁ、クツがあぁ、足があぁぁぁ……。

まあね。飲みかけのジュースをイスの下に置いといたら、そりゃあ倒すよ。こぼれるよ。自業自得だよ。とりあえず屋外だったからよかったけど（よくないって）。あとで掃除大変だっただろうなぁ……。反省。ごめんなさい。

でも。何はともあれ、また観に行きたいな。そのときはせめてウーロン茶を買おうっと。

やみなべ仲間①

松井〝MK〟伸太郎さん（ＮＥＣアベニュー・ＳＧ担当プロデューサー）

満仲さん！　レギュラー連載おめでとうございます。本屋さんに行く楽しみがひとつ増えたのと、やるなヒロゲーって感じです（ニヤ笑）。始めての連載で何を書こうかととまどいもあると思いますが、どんなときでも素直な気持ちでいてください。「月がきれい」とか「海はやっぱ最高」とか、日常的なことで一喜一憂できる自分のことを愛してあげてください。精一杯自分のことを愛してあげないと、まわりが見えなくなったりするじゃないですか。だれかを好きでいたい、幸せにしてあげたい、愛していたいと思ったら、まずあなたを愛してあげてください。自分に素直にやってみよう、幸せのために……満仲由紀子というフィルターを通して、見たり、聴いたり、感じたりしたことを、胸を張って伝えて。最後にこのページを読んでいるみなさん!!旬はもう少し先ですが、興味を持ったら一度〝満仲ワールド〟に触れてみてください。そうすれば彼女の魅力があなたにもきっと伝わるはずです。応援よろしくお願いします。

満仲由紀子

もっと満仲さんを知りたい！　という読者の方にプロフィールを教えましょう。誕生日は12月６日、三重県出身です。ちなみに上の写真は、８月に実家に帰省したとき、自分で自分を撮ったものです。左のプリクラはけっこうお気に入りだそうです。満仲さんへのファンレター、コーナーの感想は、〒102 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ　ヒロインゲームス編集部『闇鍋日記』まで送ってください。

ゲーム周辺カルチャーのリーディングカンパニー
コスチュームパラダイスの最新トピックスをお届け!

コスパ情報局 UP TO COSPA

ニューコンセプトカジュアル〝アニカジ〟ストリートでブレイク!

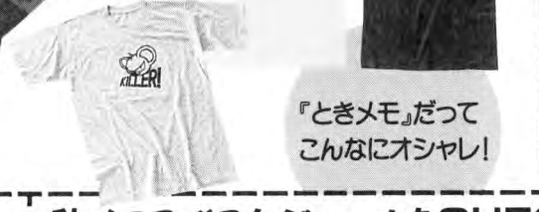
最近、ストリートやテクノ系のクラブなんかで、アニメやゲームのTシャツを見かけることがないかな? それもキャラクターの顔をプリントしただけの単純なモノじゃなくて、凝ったデザインのイケてるヤツ。それがコスプレ用コスチューム制作・販売でおなじみ、〝コスチュームパラダイス〟が新たなファッションカテゴリーとして提唱する〝アニカジ〟だ。日本が世界に誇る独自の文化であるアニメ・ゲームをモチーフに、ハイセンスなデザインを組み込んだ〝アニカジ〟は、あちこちのセレクトショップに置かれるわ、渋谷系雑誌(というカテゴリーはないが)『H』で特集されるわで予想以上の人気ぶり。Tシャツ以外のアイテムも続々登場で、今後も〝アニカジ〟からは目が離せない!

アニカジ専門店〝COSPA GALLERY〟。アクションフィギュアなども並べられ、内装もオシャレ。藤崎詩織フィギュアもあったりする。

秋のアウターもアニカジで

セーター、カウチンなども登場。スクールパンクな着こなしにも使えそう。クルーニット(サキエル)¥12,800/カウチン(インベーダー)¥19,800。

Tシャツの新ラインナップ『ときメモ』。わかる人だけわかるデザインがシブイ。コアラT・イチゴT Regular¥3,200・Youth ¥2,900/サーフT ¥3,200



『ときメモ』だってこんなにオシャレ!

インターネット放送 やまけんの『アニゲコア400%』 St.GAIAで好評放送中!

インターネット放送というものがある。これは言葉どおり、インターネットを利用して音声や映像を受信する放送のこと。一般にはまだなじみがうすいかも知れないが、新しいメディアとして今後の普及が期待されている。そのインターネット放送局の老舗、〝Station GAIA〟にて、コスパMCでおなじみの〝やまけん〟がパーソナリティを務めるアニメ・ゲーム情報番組『アニゲコア400%』が8月9日にスタートした。最新のイベント情報やゲームミュージック・アニメソングのリクエスト、さらに〝アニカジ〟の情報まで扱うこの番組は、毎週土曜日17:30〜19:30に放送中。再放送もあるので、まずはhttp://www.stgaia.comにアクセスしてチェックしてみよう。受信に必要なソフトは無料でダウンロードできる。

これが〝Station GAIA〟のトップメニュー。マシンパワーによる制約もあるが、音声と共にちょっとした映像も楽しめる。

第1回日米ゲームアニメコンベンション開催決定

ゲームやアニメが世界に通用する〝日本のカルチャー〟として海外でも人気を誇っていることは、周知の事実。このカルチャー・ムーブメントをより一層ワールドワイドな方向に育てていくため、来る11月27日〜12月2日に、第1回〝日米ゲームアニメコンベンション〟が開催されることになった。開催地はラスベガス、参加者は日本側250名、米国側400名を予定。コンベンション内容はアニメ上映会、コミック作家・声優のサイン会、格闘ゲーム大会、コスプレダンスパーティ・コンテストなどもりだくさん。さらには『COBRA』などで知られる寺沢武一氏のCG原画展なども行なわれるという充実ぶり。日本側の参加者枠にはまだ若干余裕があるようなので、「絶対行きたい!」という方はJTB海外旅行虎ノ門事業部第四支店 ゲームアニメコンベンションデスク(TEL.03-5512-0510)まで問い合わせを。

秋のコスパスケジュールをCHECK!

コスプレダンスパーティ(オールジャンル)
【in TWINSTAR】

- ●日時 9/28(日)13:00〜17:45
- ●場所 神楽坂ツインスター
- ●参加費 前売り¥3,000 当日¥3,500 フリードリンク(ノンアルコール)
- ●参加資格 18歳以上の男女
- ●前売り COSPA SHOP/GAMERS

コスプレダンスパーティ(オールジャンル)
【in VELFARRE】

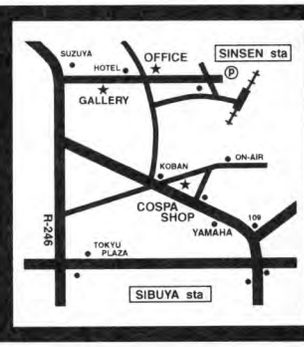
- ●日時 11/2(日)13:00〜17:00
- ●場所 六本木ヴェルファーレ
- ●参加費 前売り¥3,500 当日¥4,500 フリードリンク(ノンアルコール)
- ●参加資格 18歳以上の男女
- ●前売り COSPA SHOP/GAMERS

★COSPA SHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2−1−11 泉屋ビル2F
Tel.03-3770-3383
12:30〜20:30
(水曜日定休)

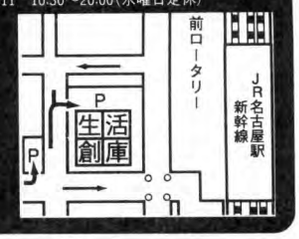
★COSPA GALLERY

〒150 東京都渋谷区円山町28−8
Tel.03-3770-1556
12:30〜19:30(水曜日定休)



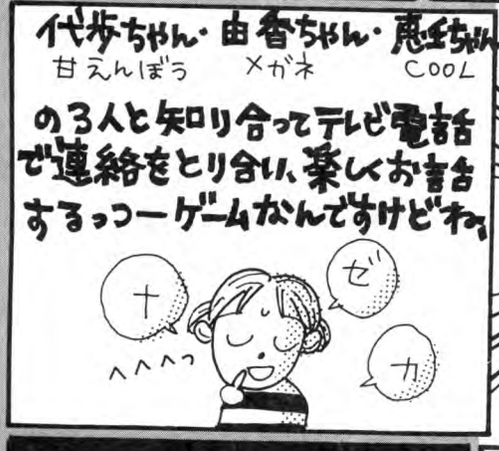
★COSPA SHOP 名古屋店

〒453 愛知県名古屋市中村区椿町6−9 生活創庫名古屋駅店6F mmc
Tel.052-451-1511 10:30〜20:00(水曜日定休)



はんなみおの イッテモイイデスカ?

STRIKES BACK!



HEROINE GAMES RELATION NEWS

ふたたびトゥルー・ラブ…

トゥルー・ラブストーリー アクセサリーBOX

PS用ゲームとして人気の恋愛シミュレーションゲーム『トゥルー・ラブストーリー』のアクセサリー集がアスキーより発売中。カレンダー、トゥルーウォッチ、メモ帳、デスクトップテーマ、オープニングAVI、カードセーバー、ホームページHTML、各キャラクターの壁紙集などが入ったWindows95対応CD-ROM。描き下ろしイラストマウスパットも同梱されている。価格は￥4,800。

OVA・下級生イベント開催

卯月学園文化祭

OVA『エルフ版 下級生』第1章の発売を記念して、10月5日（日）午後2時より東京・社会文化会館（三宅坂ホール）にてイベントが開催される。OVA特別上映会のほか、卯月学園紅白歌合戦、クイズ、ビンゴ大会など来場者参加によるイベントを予定。司会はショッカー○野。ゲストは茶山莉子、安達まり、柳原みわ、三五美奈子、そのざきみえ、鹿島監督。

涼子ちゃんのラジオを聞こう!

『ROOMMATE』ラジオ・ドラマ

『サマバケ』も発売されたばかりの『ROOMMATE』。そのラジオ・ドラマが始まるぞ。ラジオ番組『電撃大賞』（パーソナティ：石川英郎・永島由子）内でオンエア。5、6編のショートストーリーを2～3回に分けて放送する。そのほかCDシングル、アルバムを11～12月に発売する予定だ。

放送局 ■文化放送 毎週土曜日26:00～26:30
■ラジオ大阪毎週日曜日26:00～26:30
放送期間■97年10月25(26)日～98年1月17(18)日<全13回>／毎回 8～10分。

LOVEにおぼれる12日間

桜沢エリカワールド

おしゃれな女の子がその時代の〝旬〟の恋愛を通して成長していく過程を描く桜沢エリカの漫画。PSソフト『愛しあう事しかできない』も12月に発売予定ということで、広がり続ける桜沢エリカワールド。ちょっとエッチで、うんとおしゃれな彼女の作品を楽しむことができる展覧会が10月1日～12日まで神戸・オーガスタプラザ・3階ランデヴーガーデンで開催される。開催時間は11：00～20：00(最終日は19：00閉場)。入場無料。10月4日(土)15：00より桜沢エリカサイン会も予定。

グッズ&イベント情報をチェック!!

VIDEO/LD NEW RELEASE

同級生2
第7章 さよなら… いつまでも…
●ピンクパイナップル
●￥6,800
●発売中

きゃんきゃんバニー エクストラ Vol.6
●ピンクパイナップル
●￥6,800
●発売中

THANKS /笠原弘子
●ワーナーヴィジョン・ジャパン
●￥5,800
●10月25日発売予定

©1997 ASCII Corp.©1997 Bits Laboratory ©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT ©elf 1997

有島もゆのこゆこゆまご いっかいめ

自分に自信が持てるように 何かひとつ特技を持ちましょう

◀オーディションのときからお世話になっているソニーレコードの岸本さんと。よく相談にのってもらってます。

みなさんこんにちは！ 有島もゆです。私は、去年SME(ソニー・ミュージックエンタテインメント)の新人声優オーディションでグランプリをいただいて、今年4月から俳優養成所「青二塾」に通っている声優の卵です。まだ勉強中の私ですが、これからこのコーナーで、私の体験を通じて、声優についてお伝えしていきます。声優を目指している方や興味のある方に、ほんの少しでもお役に立てたら嬉しいです。でも私の話で参考になるかな？

さてさて、1回目は何をお話しようかな、と困っていたら、編集部の方から「有島が考える声優に必要なこと」を教えてと言われました。私も、今養成所でいろいろな先生からそのような話を聞いています。そこで必ず言われるのが左に書いた3つです。それ以外にも、私が同級生や先輩を見て思うことも書いておきます。それは、何かひとつだれにも負けない特技を持つことです。私もバレエを小さいころから続けてきましたが、塾に入ってみるとそういう習いごとのほかにも、紅茶のことならなんでも知ってるとか、アニメのことなら任せろという人がたくさんいるのでビックリしました。その何かを持ってる人は、とても自信にあふれています。何かを目指すときにくじけないためには、自分に自信を持つことが大事ですよね。私も早くそうなりたいと思います。

PROFILE 本名／有島もゆ。1977年4月22日生まれ。福島県出身。血液型B型。1996年SME新人声優オーディションでグランプリを受賞。現在、青二塾生として声優修行中。

有島もゆの考える 声優に必要な3カ条

1. 想像力 — セリフだけですべてを表現するためには文字から何かを読みとることが必要です。
2. センス — 持って生まれたものと言われますが、努力次第で身につけることもできるのでは？
3. 知識 — 台本に書いてあることが理解できないと困ります。何にでも興味を持つことが大事。

もゆの、ある1日

7:00 起床
7:30 ごはん
8:00 家を出る
↓
9:15 青二塾に到着
10:00 授業開始
↓
(昼休み13:00～14:00)
↓
17:00 授業終了
17:00～18:00 課外授業
18:30 夕食&友人とおしゃべり
↓
21:00 帰宅
(お風呂、CDを聴く、読書 etc)
23:00 就寝

CD FREAKISH REVIEW

GAME HEROINE& VOICE ARTIST ファンは聴き逃すな!!

CHECK!! 國府田マリ子『なんでだってば!?』

●コナミ／キングレコード●発売中●¥3,059

声優、ラジオのパーソナリティ、エッセイ、そして歌手として幅広いフィールドで活躍する〝マリ姉〟こと國府田マリ子。今年はシングル「夢はひとりみるものじゃない」、「笑顔で愛してる」が連続ヒット。夏の野外ライブも台風という悪天候にも負けず、大成功し、アーティスト〝マリ姉〟として大きく飛躍。そんな彼女のニューアルバム、『なんでだってば!?』が絶賛発売中だ。ヒットシングル2曲をはじめ、同時発売の最新シングル「風がとまらない」を含む全11曲を収録。今回のアルバムには、シンガー・ソングライター種ともこが楽曲提供。今までのマリ姉にはない、他人の宝箱をひっくり返したような、何が飛び出すかわからない意欲作。もちろん、マリ姉も作詞作曲を手掛けている。10月からの全国コンサートツアー（1月に東京、大阪、名古屋で追加公演決定）で、マリ姉の笑顔に会えるぞ！

シンガー・ソングライターの大御所、種ともこの楽曲にマリ姉が新境地を開拓。シングルと同タイトルの初のフォト＆エッセイ集『夢はひとりみるものじゃない』も好評発売中。アルバムを聴きながら読むと楽しみも2倍だぞ！

岩男潤子『Kimochi』

●ポニーキャニオン
●発売中
●¥3,059

ファン待望の3rdアルバム。谷山浩子プロデュースによる意欲作。シングル「手のひらの宇宙」をはじめ、彼女の気持ちを11曲にギュッと収録。

マリーのアトリエ

●ポニーキャニオン
●発売中
●¥2,427

今夏、大ヒットしたヒロイン系RPG『マリーのアトリエ』のサウンドCD。ゲームオリジナル曲の中から代表的な10曲をセレクトしている。

サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団花組特別公演～愛ゆえに～実況録音盤

●BMGビクター
●発売中
●¥3,059

7月に東京厚生年金会館で行なわれた特別公演のライブCD。花組全メンバーが熱唱した13曲を収録。ブックレットには秘蔵フォトも収録。

帝国歌劇団花組秋公演～愛はダイヤ～

●BMGビクター
●10月1日発売
●¥3,059

名作、尾崎紅葉の『金色夜叉』を太正風にアレンジ。花組のすみれ（富沢美智恵）とカンナ（田中真弓）の主演で送るオリジナルCDドラマ。

下級生－好きといえたら……－

●ピンクパイナップル
●発売中
●¥2,427

OVA発売間近の下級生のボーカルアルバム。安達まりが歌うオープニング曲、茶山莉子のエンディング曲に加え、新曲も含め全6曲収録。

クリック&デッドNETWAYスイーパーズ mission:02

●コナミ／キングレコード
●発売中
●¥2,854

『CLUB db STATION』内で放送中のSFドラマのCD化第2弾。金月真美らがインターネット犯罪に挑む、完成されたドラマを送る。

井上喜久子の月刊『お姉ちゃんといっしょ』10月号

●ポニーキャニオン
●発売中
●¥1,223

おなじみ、キッコお姉ちゃんのほのぼの〝超マイペース〟なトークが炸裂（?）する月刊CDマガジン。お姉ちゃんの今回の目的地はドコぉ～？

池澤春菜「B線上のイノセント」

●東芝EMI
●発売中
●¥1,000

講談社初のPS用オリジナルゲーム『B線上のアリス～ALICE on Borderlines～』の主題歌。レコーディングはロサンゼルスで行なわれた。

長崎萌「帰り道」

●ソニーレコード
●発売中
●¥1,000

正統派アイドル長崎萌、ファン待望のセカンドシングルが絶賛発売中。今回は萌ちゃんのせつなさ、ピュアな気持ちを表現した「長崎萌らしい」楽曲。

セガサターン・ソフト『VIRUS（ウイルス）』設定資料集

ウイルス
コンプリート・ビジュアル・ブック

クリーチャーデザイン担当・韮沢靖氏制作のフィギュアを完全特写!!
『本誌初公開! 幻のOVA』『キャラクター設定資料』
『武器＆美術設定イラスト』『書き下ろし小説〜VIRUS 2』など
話題のハイブリッドアドベンチャー・ソフトの全貌を一挙公開!

©1997 HUDSON SOFT

●AB判/本体価格1,600円（税別） 好評発売中!!

プレゼントの応募方法&アンケートのお願い　Heroine Games　ヒロインゲームス Vol.1

P112のプレゼントの中からほしい商品を選んで、とじこみハガキの表欄に番号を記入して応募してください。
アンケートにもあなたの率直なご意見・ご要望をお聞かせください。
締め切りは1997年10月25日の消印有効。当選者の発表は Vol.2（11月下旬発売）で行ないます。

ハガキ表欄

●発売済のゲームソフトのなかで好きなものは？（3つまで）
●これから発売されるゲームソフトのなかでほしいものは？（3つまで）

ハガキ裏欄

Q1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で ②他の雑誌の広告で ③友人に聞いて ④その他
Q2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があった（具体的に）
②ヒロインゲームに興味があった
③人に勧められて ④なんとなく ⑤その他
Q3／本誌の定価は？
①高い ②安い ③ちょうどいい
Q4／今月号で面白かった記事は？（3つまで）
Q5／今月号でつまらなかった記事は？（3つまで）
Q6／今後、本誌でとりあげてほしいソフトは？（3つまで）
Q7／ゲーム雑誌でよく読むページは？（複数回答可）
①特集ページ ②新作情報ページ
③攻略ページ ④連載企画・連載コラム
⑤読者ページ ⑥コミック・小説等 ⑦その他
Q8／現在何本のゲームソフトを持っていますか？
Q9／月に何本くらいゲームソフトを買いますか？
Q10／よく読むゲーム雑誌は？（3つまで）
Q11／よく読むゲーム以外の雑誌は？（3つまで）
Q12／あなたの好きなバーチャルヒロインは？（3人まで）
Q13／あなたの好きな声優は？（3人まで）
Q14／編集部へのお便りや、ゲームに関するコメント、イラストなどをご自由にお書きください。またヒロインゲームスでこんなことをやってほしい、というご意見も募集します。（次号の読者コーナーで掲載させていただきます）

1997年10月25日発行
第3巻第20号通巻第43号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／㈱ソニー・マガジンズ
住　所／〒102 東京都千代田区五番町6－2
電　話／03-3234-6860（編集）
03-3234-5101（広告）
03-3234-5811（販売）
印刷所／凸版印刷株式会社
写　植／有限会社ナグ
定　価／980円（本体933円）
©1997 Sony Magazines Inc.
※本誌掲載の記事・写真の無断転写・転載を禁じます。

●編集＆ライター
新田清一／吉澤 昌／阿部美香／大友 勲／㈱ヘッドルーム（後藤勝／植竹貴史／玉利越／野本由起／河野直之／高橋正俊／豊田直顕）／スタジオスパン（内田敏之／佐藤直子）／ブレーンバスターズ（高岡昌己／丸山喜大／黒田和寛／古澤憲吾）／竹内拓也／飯田康博
●デザイン
Be to Bears／エイティ／bahaty

Heroine Games

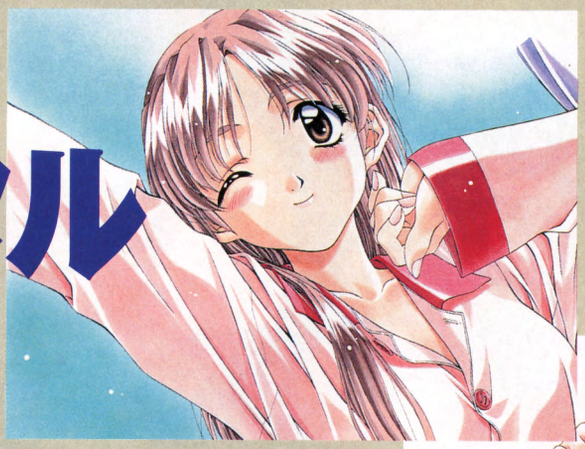
●次号もバーチャルヒロイン&人気声優の情報が満載!!

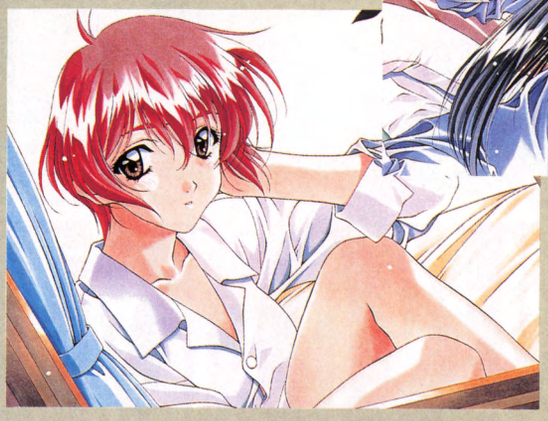
Heroine Games

ヒロインゲームス

Vol.2は11月下旬発売予定

●定価980円●A4変型判





巻頭特集

センチメンタルグラフティ

いよいよ発売が間近に迫った『センチ』の魅力を大ボリュームで特集
うさぎ組責任編集の『うさかべしんぶん』もパワーアップするぞ!!

最新情報&インタビュー盛りだくさん

NOëL~La naige~
フレンズ~青春の輝き~
サクラ大戦2
あいたくて…
この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
トゥルーラブストーリー
銀河お嬢様伝説ユナ3
放課後恋愛クラブ etc.

人気声優陣の連載充実!!

菊池志穂『キャラパラ』
満仲由紀子『闇鍋日記』ほか
人気声優コーナー続々スタート!!

大好評コーナー、次はだれが登場する!?

ボイスアーティスト・インタビュー
【VOICE JAM】

※詳細はハイパープレイステーション12月号（10月30日発売）をご覧ください。

©マーカス／NECインターチャネル　イラスト・甲斐智久

YUKO MIYAMURA

『ケンカ番長』以来、1年3カ月ぶりとなる宮村優子のオリジナル2ndアルバムが、9月22日リリースされた。フレンチポップス、オリエンタルサウンド、クラシックナンバーと内容も盛りだくさん。幻想的な宮村ワールドを生み出し、今までの彼女のイメージを一新する意欲的な作品となった『不意打ち』を、彼女自身の言葉で語ってもらおう。

宮村 優子

YUKO MIYAMURA

いつも〝元気者〟をアピールしてきた宮村優子が見せる新しいファンタジー。コケット&キュートなウィスパーが心地よく耳をくすぐる変化球。ずっとストレートで勝負を挑んできた彼女が、ファンに食らわせた『不意打ち』。その魅力が、今明らかにされる……。

＊　　＊　　＊　　＊

――いつもユニークなタイトルがつけられていますが、今回の『不意打ち』はどういう意味ですか？

「きっと、聴いた人が〝不意打ち〟をくらった感じになるかと思いまして、このタイトルをつけてみたんです。ファーストアルバムの『ケンカ番長』を聴いてくれた人には、全然違うふうに聞こえるんじゃないでしょうか」

――前の作品に比べると、しっとりした曲が多いですね。

「『ケンカ番長』は〝みんな頑張ろう！〟という感じだったんですけど、今回は、同じ〝頑張ろう！〟でも、もっとリラックス系というか、なごみ系というか……。前のは、みんなが勉強しているときに聴いてほしいアルバムでしたけど、今回のは勉強と勉強の合間に聴いてほしいですね」

――レコーディング期間は？

「オケ録りは3月くらいからで、ボーカルは4～5月にかけて少しずつ。最後に7月に入ってから、小淵沢のスタジオにこもって6～7曲まとめてボーカル入れをしました」

――曲のセレクトにも宮村さんの意見がかなり反映されているんですか？

「だいたいはプロデューサーさんが〝これはどう？〟と持ってきてくださった曲を聴いて選んでいったんですが〈SKINDO-LE-LE〉と〈彼と彼女のソネット〉は、私が歌いたいと持っていった何曲かの中に入っていたものです」

――今回も作詞をされていますが、いつもどのように詞をつくっているんですか？

「そのときどきで、曲が先にあったり詞を先に書いたりとやりかたはいろいろですが、詞を書きためておくということはしないですね。このアルバムに入っている〈ハワイ旅情〉も、曲を先にいただいてから、連想して詞を書いています」

――『不意打ち』と前の作品との違いは？

「今回、今まで歌ったことのない曲調に挑戦したり、自分の好きな曲をカバーをさせてもらったり、いろいろと新しいことをやってみて、今までセリフと同じような考えで歌っていた曲にも〝リズムとメロディがあって、おなかから声を出してそのリズムに乗ることがすごく楽しいことだ〟ということに気づかせてもらいました」

――レコーディングで苦労された曲はありますか？

「いちばん難しかったのは、〈Heart Crown～こころのかんむり〉でした。デモを聴くのと歌うのでは大違いで、自分がやっていきたい方向になかなか向いてくれなくて苦労した曲でしたね」

――今後の音楽活動への抱負を聞かせてください。

「これからといっても、今のところはこのアルバムで歌の楽しさがやっとわかってきたところなので、自分が楽しめる歌を歌っていきたいということしかないですね。本業である芝居のセリフと歌の楽しさを通じて、同じように自分を表現できるようになってくるといいと思います。まだまだ精進します」

PROFILE

12月4日生まれ。兵庫県神戸市出身。血液型O型。趣味／散歩・料理・音楽鑑賞・サル。特技／ひとりごと・ヌンチャク。'95年7月シングル「恋をするなら」で歌手デビュー。声優として『新世紀エヴァンゲリオン』の惣流アスカ・ラングレー役、『VS騎士ラムネ&40炎』『はいぱーぽりす』など出演作多数。ラジオパーソナリティとしても活躍中。

**リズムとメロディがあって
おなかから声を出してそのリズムに
乗ることがすごく楽しいんだと
気づかせてもらいました**

SELF LINER NOTES

宮村優子自身による『不意打ち』全曲解説

「Pi・Pi・Pi」

朝の歌です。日曜日の朝が子供のころから好きで、なんにもやることが決まってなくて、これから何をしようかと考えてるときって楽しいですよね。私は、そういうときは、たいてい洗濯ですけど。(笑)

「平成偉人伝」

ラジオ『宮村優子の直球で行こう!』のテーマソングです。サザンオールスターズの関口和之さんが〝みやむー、偉人になってね〟とつくってくださったんですけど(笑)。自分で自分をいちばん偉いと言えるのはいいことだと思う、そういう曲です。たぶん。

「SKINDO-LE-LE」

阿川泰子さんのカバーです。プロデューサーさんも〝いいね〟と言ってくださったんですが、オケをつくったあとに〝これって英語の曲だったわ、どうしましょう〟ということに(笑)。高校時代、英語の時間は昼寝タイムだったんで苦手なんですよ。

「らくだ」

変わった曲です。曲調は「シャル・ウィ・ダンス」っぽくて、ダンスできる曲です。私の歌がなければですけど(笑)。みんなに踊ってほしいですね。

「ピアノ」

中森明菜さん、工藤静香さんふうの女の情念を歌っています。今までそういう曲を歌ったことがなかったので、どこの引き出しから情念を出せばいいんだろう、と考えながら挑戦しました。宮村ももう24歳だし、大人の女だしね、ふふっ、て感じです。(笑)

「G. G.」

タイトルは「ジプシー・ガール」の略です。もともとこのアルバムは、どこか不思議なところに迷い込んだあげくいろんな世界をさまよう、というコンセプトだったので、そのときの名残りのある曲です。

「Un Nicodeme Ⅱ ～まぬけなおじさん」

ムーンライダースの鈴木慶一さんにつくっていただいた曲で、フランス映画にありそうな風景。ちょっと生意気な女の子とぼけっとしてるおじさんの素敵なフレンチポップスです。

「Heart Crown～こころのかんむり」

セリフが入って、途中でリズムが変わったりして、ちょっと芝居っぽい曲です。なかなか難しくて、レ

YUKO MIYAMURA

コーディングにも時間がかかりました。

「彼と彼女のソネット」

これもカバー用に私が選んだ好きな曲です。もとはフレンチポップスで、原田知世さんも歌ってらっしゃいました。そちらをご存知の方は、宮村バージョンとの違いを聴き比べてみてください。

「ハワイ旅情」

ノンキな曲です。作詞は私なんですが、最初〈ウクレレの歌〉という仮タイトルだったんです。そこで〝ウクレレだなぁ、ハワイだなぁ、そういえばハワイに行ったことないなぁ、そうだ、ハワイに憧れている女の子の話にしよう〟(笑)。しかも、かなり勘違いして憧れてる。それで、岡晴夫さんの〈あこがれのハワイ航路〉のテイストを入れたんです。

「KANON」

最新シングルですが、これもたくさんの方がカバーをしています。作詞と編曲の濱田理恵さんにとてもキレイな曲に仕上げていただきました。

「いちばん大好き(24th summer version)」

これはセルフカバーです。もともと好きな曲ですが、オーケストラバージョンでますますいい曲に仕上がっています。

「だいじょうぶの笑顔(Album version)」

これは、『宮村失踪事件』というビデオのミュージッククリップで、歌っていた曲です。同じフレーズの繰り返しで、洗脳にはもってこいですよ。アルバムラストでたっぷり洗脳されてください。(笑)

NOW ON SALE

宮村優子 2nd Album
『不意打ち』

1・Pi-Pi-Pi 2・平成偉人伝 3・SKINDO-LE-LE 4・らくだ 5・ピアノ 6・G.G. 7・Un Nicodeme Ⅱ〜まぬけなおじさん 8・Heart Crown〜こころのかんむり 9・彼と彼女のソネット 10・ハワイ旅情 11・KANON 12・いちばん大好き(24th summer version) 13・だいじょうぶの笑顔(Album version)

SAKURA TANGE

「MAKE YOU SMILE」「tune my love」「2色だけのパレット」と3カ月連続のシングルリリースで、
アーティスト活動も絶好調の丹下桜。そんな彼女の待望の2ndアルバム『MAKE YOU SMILE』が
10月3日に発売される。"旅"をテーマに等身大の彼女の旬を詰め込んだニューアルバムの秘密に迫ってみると……?

丹下 桜

丹下桜の歌声は軽く、聴くものの心にスーッと入り込んでくる。いままでは、しっとりとライトなポップスを指向してきたが、10月3日にリリースされるニューアルバム『MAKE YOU SMILE』は、それだけには納まりきらない斬新な試みでいっぱいだ。

※　※　※　※

――今回のアルバムのテーマは〝旅〟だそうですが？

丹下「そうなんです。最初の1曲目で旅立って、11曲目で自分の居場所を見つけて戻ってくるという構成になっています。場所を限定してしまうよりも、もっと大きな意味で〝心の旅〟というのがいちばん近いイメージだと思います」

――レコーディングではオケ録りなどにも立ち会われるんですか？

丹下「ええ、今回初めて。前回のアルバムでもトラックダウンには立ち会っていましたが、このアルバムではスケジュールの合間を見つけてはスタジオに通ってオケ録りにも参加させていただきました。そのたまものといえば、9曲目の〈tune my love〉ですね。シングルのオケ録りのときにアコギのレコーディングに立ち会ったんですけど、ブースの外でギターの音色を聴いたとたん〝うわーっ〟と感動しちゃって。その場ですぐディレクターさんに〝この曲をアルバムに入れるときはアコギ・バージョンがいいなぁ〟とお願いして実現しました」

――丹下さんの作詞の秘訣は？

丹下「作詞というより、詞を書くことは、私にとって日記の延長みたいなものですね。ちょっといいことがあったりしたらすぐに書きためておくようにしているんです。本番中以外ならいつでも、という感じで。お風呂に入っている最中に思いついたりすると大変なんですよ。頭を洗いながらフレーズを忘れないようにブツブツと(笑)。おかげで体を洗ったかどうかのほうを忘れてしまったりして。困ったときはとりあえず2度洗っときますけど(笑)。詞を考えているときが、人生でいちばん集中しているときかもしれません。このアルバムでは11曲中6曲を作詞しているんですが、どれも私が曲を聴いて自発的に詞を書きたいと言い出したものなんです」

――詞の内容は実体験なんですか？

丹下「よくみなさんに、どこまでが実体験なのかと聞かれるんです。ちょっとせつないことを書くと、〝桜さんの精神状態が心配です〟というお便りをいただいたりするんですが(笑)、全部が実体験というわけではなく、理想とか憧れを詞にすることも多いんですよ。ただし、主人公は私ですけど。頭固いと思われるかもしれませんが、自分が思っていないことは文字にできないんです」

――これからの音楽活動への抱負を聞かせてください。

丹下「いまは、アルバムをつくり終えてほっとしたというより、これで新しい出発点に立った、という気持ち。このアルバムを終えて見えてきたものも多いし、克服すべき点や反省点もあります。これからは、新しいチャレンジをしつつ自分のホームベース、これが丹下桜の世界、というものを見つけていきたいと思っています。せっかくお芝居をやっているんですから、私の声そのものを生かした、アロマテラピーのような音楽をつくっていけたらいいですね」

SAKURA TANGE

PROFILE

3月24日生まれ。愛知県出身。趣味／読書・ショッピング・音楽鑑賞・ドライブ。
特技／ピアノ・英検2級。1998年11月アルバム『Be Myself』で歌手デビュー。
アニメ『ママレードボーイ』、ゲーム『ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春』
ほか出演作多数。10月3日には1st写真集も発売予定。

あなたと一緒にフライトして
心の旅に出よう
夢とうつつを越えて
最後にたどりつく場所は……

あなたが元気になれるように
ちょっとだけ背中を押してあげる

SAKURA TANGE

丹下桜本人による『MAKE YOU SMILE』全曲解説

「Little Wing」

アルバムの1曲目、心の旅の始まりです。先行シングル以外は、ほとんどイギリスでのジャケット撮影後につくった曲なので、自分の旅を振り返って、旅立ちは“フライト”にしようと。最初のほうは、助走をつけたくて、テンポのいい曲が続きます。

「Fantasy〜白夜の空に抱かれたい〜」

とても疾走感にあふれた曲です。私、あるラジオドラマでコトダマちゃんという役をやっているんですが、最初は、そのアラビアンナイトのイメージでつくりました。最終的には北欧の白夜の曲になりましたけど。でも歌を入れてみると、私のボーカルにちゃんとコトダマちゃんがコーラスでまとわりついているんですよ(笑)。私、カラオケだとこういうタイプの曲もよく歌うんです。だから、今回は少しこの雰囲気の曲を増やしてみたいと思いました。

「2色だけのパレットーAlbum Mixー」

先行シングルのうちの1枚です。アルバム・バージョンのドラムが一生懸命に主張しているアレンジもすごく好き。この曲は、私が“ちょっとデジタルちょっとアナログ”なものが歌いたいとリクエストしてつくっていただいたものなんです。今回のアレンジは、さらにその色が濃くなっているかな？

「Day dream」

ブライトンの遊園地で撮影していたときに、まだ歌詞のつく前の仮歌を聴いたんです。「Little Wing」の仮歌を聴いたのが、ちょうどロンドンの空港に降り立ったときだったので、その印象が強い曲になったように、これはその遊園地のイメージ。「Day dream」には、白昼夢のほかに理想郷とか空想という意味もあるらしいんですよ。夜見る以外のすべての夢、という意味で歌詞をつけてみました。

「マリン」

遊佐未森さんにつくっていただいた曲です。遊佐さんは、とてもスケールの大きい自然や空気感を歌ってらっしゃる方なんですが、ライブを一度観てからとても好きになったんです。遊佐さんワールドが広がる素敵な曲です。3〜5曲目で、夢とうつつの間をトリップしている旅の感じが表現できました。

「I Feel the Wind」

アルバム前半のクライマックス、と私は呼んでいます。草原を渡る風をイメージして書いていただいた曲です。これを歌っているときは、いつもと全然違って胸がドキドキしました。ディレクターさんにも〝ブースの向こうでしっぽ振ってるのが見えたよ〟と言われたくらい(笑)。気持ちが舞い上がって、サビのあたりではこぶしを握りながら歌ってました。

「今はまだ遠い Lovesong」

この曲は『ときめきメモリアルドラマシリーズ』の秋穂みのりちゃんのイメージソングです。アレンジはオリジナルのままですが、マスタリングの段階で少し手を加えたので、柔らかさや爽やかさが増した感じがしますね。

「photo card」

歌とモノローグの中間点、という曲です。なにかイメージがあったら書いておいて、といわれて唯一詞が先にできたものです。前に『サターンV』さんのグラビアで、とっても自然に笑っている写真を撮っていただいたんですけど、そういういい写真って笑顔が本物で、見ているだけでこっちも嬉しくなる。そんな気持ちを詞にしてみました。

「tune my loveーAlbum Mixー」

9〜11曲目はシングルになった曲が続きます。なかでも、この曲は私の念願のアコースティック・バージョン。歌のミックスも変えてみたんですけど、シングルよりも声がそばで聞こえるようで、聴く人のために歌った感じがよく出ています。自分でも聴くたびにせつない気持ちになりますね。これはラジオドラマのテーマソング。初めて、マイコという私以外の気持ちで書いた詞です。

「MAKE YOU SMILE」

去年のアルバムから半年くらいブランクがあいたシングルだったので、いままでの殻を破ってみたいと思ってつくりました。それまでの曲は、色でいうとパステル調に近い透明感のある澄んだものでしたが、この曲はもっと強い、白くてキラキラと輝いているようなイメージ。元気いっぱいというより、ちょっと背中を押して元気にしてあげられる曲。私もこれを聴いていろいろなことを乗り切れました。

「Wherever you are」

直訳すると〝あなたのいるところならどこでも〟。旅の最後にたどり着く場所、という意味でつけたタイトルです。最初から、このタイトルでアルバムのラストに持ってこようと思っていました。ドラマティックな曲で、デモテープを聴いたときにとても感動しました。サビの部分の英詞で、この曲で私の言いたいことはすべて表現できたと思います。私の素直な気持ちを聴いてください。

1997.10.3 ON SALE

丹下桜 2nd Album
『MAKE YOU SMILE』

1・Little Wing 2・Fantasy〜白夜の空に抱かれたい〜 3・2色だけのパレットーAlbum Mixー 4・Day dream 5・マリン 6・I Feel Wild 7・今はまだ遠い Lovesong 8・photo card 9・tune my loveーAlbum Mixー 10・MAKE YOU SMILE 11・Wherever you are

2ndアルバム発売記念イベント

丹下桜 MAKE YOUR SMILE TOUR

10/4 〔埼玉〕 岩槻市立福祉会館
10/5 〔名古屋〕 港湾会館
10/10 〔東京〕 豊島公会堂
10/11 〔大阪〕 しばしんホール
10/12 〔福岡〕 ガスホール
〔問い合わせ先〕 アニメイト本部
TEL 03-3957-1234

学園祭

11/2(日) 東京都立科学技術大学
〔開場〕17:00
〔開演〕18:00
〔チケット料金〕¥2,800(税込)全席指定
〔チケット発売日〕発売中
〔問い合わせ先〕都立科学技術大学コンサート協議会
TEL 0425-85-0953

11/23(日) 東京理科大学
〔開場〕15:00
〔開演〕16:00
〔チケット料金〕¥2,800(税込)全席指定
〔チケット発売日〕10月10日
〔問い合わせ先〕東京理科大学 理大祭実行委員会
TEL 0471-24-9880

VOICE JAM
Live Report 1

椎名へきる

STARTING LEGEND'97
～届けたい想い～

新生・椎名へきるが想いも新たに魅せる ニューサウンドを緊急リポート

'97年2月、日本武道館を満員にした椎名が新しい1歩を踏み出した夏のツアー〈STARTING LEGEND'97～届けたい想い～〉。8月26日・府中の森芸術劇場のステージの模様をお伝えしよう。

昨年末のアルバム『with a WILL』をヒットさせ、今年もシングル「MOON LIGHT」「風が吹く丘」と順調にリリースを重ねる椎名へきるの、夏の全国ツアーが7月15日～9月14日まで行なわれた。

今回訪れたのは、その中間点となる8月26日、夏休みも最後を迎えた府中の森芸術劇場どりーむホール。ステージの上には、スチールの骨組みがむき出しになったシンプルなセットが組まれ、ざわめくオーディエンスが椎名へきるの登場を待っていた。客電が消え「届けたい想い」のインストが流れる中、セットの2階部分にしつらえられた2台の大型モニターが、バックバンドのメンバークレジットを流し出す。そして「Pheonix」の強烈なギターイントロと共に、真っ白い衣装に身を包んだ椎名が登場。客席はもちろん総立ちだ。たたみかけるように新曲が続く。ヘビーなギターサウンドで聴かせるニューシングル「風が吹く丘」、スケール感の漂う「246」。まさに〝新生・椎名へきるの誕生〟を強力にアピールするにはうってつけのオープニングだ。

最初のMCでは、今回のツアーでの新しい試みが思わせぶりに紹介される。なんと、このツアーには、新メンバーとして3人のホーン隊が参加しているのだ。今回の目玉となるのが、このホーンズを加え、さらに完成度を増した分厚いサウンドであることは間違いない。前々から椎名自身が発言していたライブ感あふれるサウンドの指向性が、これではっきりと表現されたわけだ。ここから先は、おなじみの楽曲が続く。次のMCはメンバー紹介をかねた〈デジカメコーナー〉。各会場で椎名が出したお題からメンバーが連想しデジカメで撮影したものを紹介していく。この日のお題は、やさしいと感じるもの。ちなみに椎名本人が撮影したのはオムツの絵だった。

ちょっとひと休み、が終わり〝みんな一緒になって、ガンガン踊って汗かいて！〟という掛け声をきっかけに、「スーパーガールズ～」「空をあきらめない」「気づいて」とファンキーにアレンジされたダンサブルなナンバーが続く。「誰のせいでもない」のあとは三度目のMC。思いつめたような真面目な表情でマイクに向かう椎名によって〝ファンの人やスタッフに連れていってもらうのではなく、今度は私が武道

館にみんなを連れていけるように。ちゃんとしたSTARTING LEGENDを、自分のやりたいことをつくっていきたいと思っています。これから何年かかるかわからないけど、私の音楽を見守っていってほしい〟という素直な心境と決意表明が静かに、そして力強く語られていく。次に演奏されたのは、彼女が初めて作詞を手掛けた「何も出来なくて」。初心にかえり、思いも新たに歌い上げる彼女の姿は、何にも増して美しかった。

キーボードとギターの静かなソロの間に着替えを終えた彼女が再びステージに登場。ここから先は、エンディングに向かって一直線。デステクノ風のアレンジが粋な「KISSが足りない」からツアータイトル曲の「届けたい想い」まで、ノンストップで観客を盛り上げる。そしてアンコール。再び「風が吹く丘」と「グラディエイター」を熱唱。キャノン砲が炸裂しリボンが飛ぶ。ところ狭しとステージを駆けまわり、輝くばかりの笑顔でオーディエンスに応える椎名。最後はあまりの興奮にか？　階段で足を滑らせてコケてしまうアクシデントも！　そして最後は〝またみんなで会えますように〟の願いを込めた、ライブ恒例〝Want You！〟の大合唱！

いつもと同じようで確かに違う、新しい椎名へきるの世界をかいま見せたこのライブ。これからの彼女からは決して目を離せない、そんな想いが鮮やかに伝わる感動的なステージだった。　（阿部美香）

椎名へきる STARTING LEGEND'97 ～届けたい想い～

1　Pheonix
2　風が吹く丘
3　246
−MC−
4　Go Wake UP!!
5　MOON LIGHT
6　色褪せない瞬間
7　あなたがくれたもの
−MC−
8　スーパーガールズ Funky No.1
9　空をあきらめない
10　気づいて
11　誰のせいでもない
−MC−
12　何も出来なくて
13　KISSが足りない
14　恋のレースクィーン
15　ラブラブでいこう
16　目を覚ませ男なら
17　届けたい想い

E1　風が吹く丘
E2　グラディエイター

またみんなと会えるように願いをこめてWant You!!

VOICE JAM Live Report 2

センチメンタルグラフティ サマーコンサート

夏の終わりの夢物語……

私たちのせつない想いを感じてほしい

Yukiko Mannaka

Yuki Makishima

第1部:ミニドラマ

杉原真奈美(豊島真千子)⇨沢渡ほのか(鈴木麻里子)⇨綾崎若菜(小田美智子)⇨永倉えみる(前田愛)⇨森井夏穂(満仲由紀子)⇨松岡千恵(米本千珠)⇨安達妙子(岡田純子)⇨星野明日香(岡本麻見)⇨保坂美由紀(牧島有希)⇨山本るりか(今野宏美)⇨七瀬優(西口有香)⇨遠藤晶(鈴木麗子)主人公役:高戸靖広

第2部:コンサート

① Long Distance Call	鈴木麻里子
②君がいれば…:	満仲由紀子
③一枚の風景	牧島有希
④私のもとへ逢いに来て	前田　愛
⑤ Only Lonely Star	西口有香
⑥せつなさの行方	小田美智子
⑦ Sweet Tears	岡本麻見
⑧日曜日の丘	岡田純子
⑨水色の宝石	今野宏美
⑩ Two Dreams	米本千珠
⑪振り向けば I Love You	鈴木麗子
⑫想い出を止めたままで…	豊島真千子

アンコール

たったひとつの思い出	12人全員

Machiko Toyoshima

Ai Maeda

SGガールズ12人の歌声が、大宮ソニックシティに集結!

ヒロインたちのミニドラマが演じられた第1部終了直前、彼女たちが発した「せつなさー!」の言葉にファンが返した「サクレツー!」の叫び。それがまるで魔法のように会場内のテンションを上げ、第2部の開始曲「Long Distance Call」のイントロにこもっていった……。これが、8月27日、大宮ソニックシティで行なわれた『SGサマーコンサート』の会場の雰囲気だった。

SGガールズのほとんどのメンバーは、2000人を軽く超えるファンを前にした舞台は初めて。だが、彼女たちはその緊張を味方にして、全員が同じタイミングで呼吸をしているかのような一体感のあるステージを会場内につくり出してくれた。特に、10番目に登場した米本千珠の「Two Dreams」では、立ち上がって声援を送るファンが続出。盛り上がりすぎて、そのままラストまで着席することを忘れてしまうほど、われわれに興奮と感動を与えてくれた。さらにアンコールでは、この日のためにつくられた曲「たったひとつの思い出」を12人のメンバー全員が熱唱。この日、大宮に集まったSGファンにとって、決して忘れることのできない夏の思い出を手に入れたはずだ。(竹内拓也)

Remember in Summer Concert

●鈴木麻里子

あー、もう終わってしまったんだ……という感じです。充実感、そして波のように押し寄せてくる脱力感、とにかく夢の中の出来事のようでした。舞台そでではかのSGガールズのみんなが流れている曲を歌い踊っていたのが印象的でした。ファンのみなさんには、心からありがとうを送ります。これからも応援してね♡

●満仲由紀子

あっという間に終わっちゃったなぁというのが素直な感想です。本当にたくさんの方々に支えられて、私はここにいていいんだなってことをとても幸せに実感してしまいました。感謝、感謝です。私からの〝勇気〟と〝元気〟は届いた……かな? 会場のみなさんの顔と、2回目の小田さんのMCが印象に残ってます(笑)。

●牧島有希

1分間って本当に60秒なの? って思っちゃうくらい時間の進むのが早かったです。とりあえず成功して良かったなぁと。忙しい中大宮まで来てくださってありがとうございました。あの日は本当に幸せでした。会場のみなさんと一体化できたし一緒に盛り上がれたことがとても嬉しかったです。また、会いたいです♡

●前田愛

がんばったな、楽しかったな、嬉しかったな、いい思い出ができたな。でも、これからもっともっとがんばらなくちゃいけないなって感じです。みなさんからのたくさんの暖かい声援と歌声、NECアベニュー・松井さんの「やればできるじゃねぇか」っていう言葉が、とても印象に残ったコンサートでした。

●西口有香

いまだに夜中うなされて泣きながら起きるんですよ(笑)。夜明けの空を見上げながら「きっと大丈夫」と自分に言い聞かせたことを思い出します。私の体をとおしてみなさまの心の中にも星空が広がったなら幸いです。たくさんの声援、拍手にお返しをするために、私自身もっと輝きを放てるよう磨きをかけます!!

●小田美智子

今は、ホッと〝安心〟少し〝さみしい〟そんな気持ちが入り交じっています。後悔はひとつもありません。いろいろありましたが、やはり10年ぶりに着た浴衣が印象的でした。落ち着く気持ちと嬉しい気持ちがあって、ああ日本人で良かったな、と思いました。関係者とファンの方々、本当にありがとうございました。

●岡本麻見

舞台そでではみんなで励ましあって、舞台に出たらファンの方々が暖かく迎えてくれて……。本当に濃くて充実していたのに、まるで夢の中のことのようです。あんまり幸せで現実のような気がしないのかもしれません。私が歌いきれたのは、本当にみなさんの声援のおかげでした。本当にありがとう。大好きだよ♡

●岡田純子

すごく楽しかったです。長かったようであっという間でした。みなさんのおかげですごい盛り上がりで、嬉しくて涙が出ました。みなさんにも私たちの感動が伝わったでしょうか? 歌は苦手だったんですが、今回のコンサートでとても好きになりました。本当によい一日でした。機会があれば、またやってみたいです。

●今野宏美

面白かった、楽しかった、幸せだった……というそればっかり♡ レッスンで踊りが踊れるようになったとか、歌を間違えなくなったとか、毎日毎日「頑張ってるぅ〜」という感じがすごく嬉しかった。でも、一番思い出に残ってるのは、ファンのみなさまに会えたことです。たくさんのラブラブビームをありがとう♡

●米本千珠

ひと息ついてひとりになったとき、あのコンサートでの出来事は夢の中のことのように思えます。それほどすごい盛り上がりだったし、私たちもファンのみなさんもテンションが高かったのでしょうネ。ともかく素敵なコンサートでした。正直いって今は放心状態です。スタッフやファンのみなさん、本当にありがとう。

●鈴木麗子

コンサート、楽しかった! はー、終わったーという感じで、なんかしばらくはぼかーんとしてました。当日は心配してたほどキンチョーしていなかったので、皆さんの顔をちゃんと見ることができました。みんながニコニコしててくれたのでうりゃこも幸せです♡ また次ができるように、みんな応援しててね。

●豊島真千子

コンサート中の前田さんと小田さんのアドリブや、米本さんの爆裂ぶり(笑)が印象に残っています。私自身、まだ、余韻さめやらぬ……という心境です。たくさんの声援本当にありがとうございました。みなさんのおかげでコンサートが盛り上がったと思います。ぜひまた会いに来てください。

ちょっといい話

姉御のバースデイをみんなでお祝い

SGサマコンのリハーサル真っ最中に、〝姉御〟こと米本さんの誕生日が。さっそくケーキを買ってきて、スタッフ全員でお祝いをしたのでした。

注目の『センチメンタルグラフティ』グッズだ！

B

C

D E

F

B　下敷き（１名）

東京ゲームショウで配布された貴重な下敷き。持っているファンも少ないのでは。（提供：ＮＥＣインターチャネル）

C　サマーコンサート・テレカ（１名）

大宮ソニックシティで行なわれたサマーコンサートで限定販売されたテレカ。超プレミアム。（提供：ＮＥＣアベニュー）

D　サマーコンサート・ポストカード（１名）

テレカと同じくサマーコンサートで販売されたＣＤ型ポストカード。ＣＤ12枚と一緒に飾りたい。（提供：ＮＥＣアベニュー）

E　ポスター12枚セット（１名）

ＳＧファインデイで販売され長蛇の列ができたポスターを12枚セットで提供。ポストカードと同じくＣＤジャケットのイラストを使用している。（提供：ＮＥＣアベニュー）

F　ポートレートコレクション（５名）

ファンクラブ用につくられたポートレート集。12枚セット。（提供：センチメンタルグラフティファンクラブ）

A　『ヒロインゲームス』オリジナル表紙テレカ（300名）

今号の表紙を飾ってくれた『DESIRE』のティーナのオリジナルテレカ。（提供：編集部）

『ヒロインゲームス』発刊記念プレゼント大放出!!

『ヒロインゲームス』Vol.1はいかがでしたか。さて、読者のみなさんのためにプレゼントをご用意いたしました。プレゼント応募方法：プレゼントの中からひとつ選び、プレゼント番号をとじこみのアンケートハガキに記入して、ご応募ください。また、アンケートにもお答えください。応募締切りは1997年10月25日（当日消印有効）。当選者発表は『ヒロインゲームス』Vol.2（11月下旬発売）誌上で行ないます。

G　『ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation』藤野とも子サイン入りテレカ（10名）

井上涼子ちゃんのテレカに、声優・藤野ともこさんのサインを入れてプレゼント。（提供：データムポリスター）

H　『タクティカルファイター』オリジナルテレカ（５名）

『タクティカルファイター』のヒロイン・瞳のテレカ。（提供：メディアリング）

G

H

Heroine Games

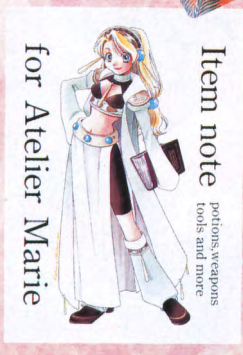
撮影●松川　忍

I

J

K

M



L

O

N

P

S

R

Q

I 『タクティカルファイター』オリジナルテレカ5枚セット（1名）

瞳の可愛いイラストが楽しめるテレカを5枚セットで。貴重な一品。（提供：メディアリング）

J 『タクティカルファイター』特製ピンバッジ（10名）

瞳のテレカもいいけど、僕はピンバッジ派！　というキミに、ド〜ンとあげちゃおう。（提供：メディアリング）

K 『サクラ大戦　歌謡ショウ』パンフレット（2名）

7月に新宿厚生年金会館で行なわれた『サクラ大戦　歌謡ショウ』のパンフレット。（提供：編集部）

L 『ブルーブレイカー』体験盤ROM（3名）

ついに発売されるサターン盤。今回はゲームショウで配付されたものと同バージョンを。（提供：ヒューマン）

M 『マリーのアトリエ』ミニノート（5名）

携帯に便利なこのノート。女の子にもウケそうなシールつき。彼女にあげればポイントアップ確実。（提供：イマジニア）

N 『ときめきメモリアル』うちわ（2名）

夏のコナミキャラバン、そして先日の東京ゲームショウで配られた、ときめきうちわを。（提供：編集部）

O 椎名へきる　シングル発売記念卓上扇風機（3名）

コンサートツアーが大盛況だったへきるちゃんの「風が吹く丘」発売記念卓上扇風機。（提供：ソニーレコード）

P 『卒業Vacation』ポスター（3名）

本誌で活躍しているうさぎ組3名も出演している『卒業』シリーズ最新作のポスター。（提供：毎日コミュニケーションズ）

Q 『プリンセスクエスト』ポスター（3名）

ゲームショウで配られていたプレミアムアイテム。ファンならずとも絶対に手に入れたい。（提供：インクリメントP）

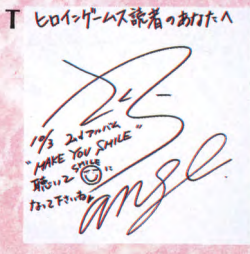
R 『ファインドラブ』ポスター（5名）

店頭告知用ポスター。もちろん非売品。（提供：ダイキ）

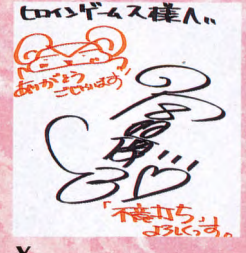
S 『働哭そして…』ポスター（2名）

告知用ポスター。手に入れるチャンスは今だけ！（提供：データイースト）

T

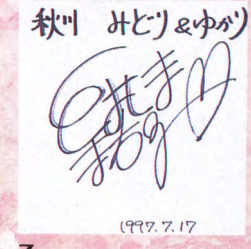


U



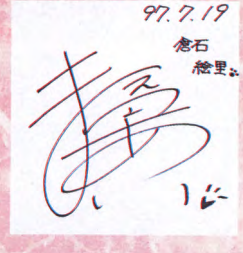
V

W



X

Y



Z

T 丹下桜サイン色紙（3名）

最新アルバムがリリースされる丹下さんのサイン色紙。（提供：編集部）

U 宮村優子サイン色紙（1名）

2nd.アルバム『不意打ち』が絶好調、みやむーからのメッセージ。（提供：編集部）

V 『湾岸トライアルLOVE』出演声優サイン色紙（1名）

『湾岸〜』に出演する人気声優さん8名の寄せ書き。（提供：パック・イン・ソフト）

W 『湾岸トライアルLOVE』豊嶋真千子サイン色紙（1名）

秋川姉妹のふた役を演じる、まちりんのサイン色紙。（提供：パック・イン・ソフト）

X 『湾岸トライアルLOVE』鈴木麻里子サイン色紙（1名）

川上沙耶役の鈴木麻里子さんのサインをプレゼント。（提供：パック・イン・ソフト）

Y 『湾岸トライアルLOVE』前田愛サイン色紙（1名）

倉石絵里役を務める前田愛さんのサイン色紙。（提供：パック・イン・ソフト）

Z 『フォトジェニック』出演声優サイン色紙（2名）

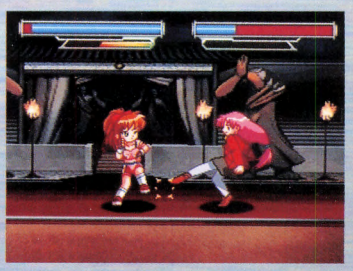
小森まなみさん、笠原弘子さん、岩男潤子さんのサイン色紙。（提供：サンソフト）

SEGA SATURN
かわいいだけじゃ、もうダメだ!!
ゲーム性の希薄なギャルゲーはもういらない。育成ゲームとして、ゲームの本質を追及し、
かつ、魅力あるキャラクターが登場する。このゲームは育成ゲームの未来を変える。
失踪した父を追い、格闘の世界に身を投じるヒロイン“瞳”。
彼女の成長は全てプレイヤーの腕にかかっている。従来の育成
SLGとは、一線を画する斬新な育成システムに、育成の結果
を実感できる格闘システム。様々なキャラクターが織り成すド
ラマチックなストーリー展開。盛り上げる豪華声優陣!
育成ゲームの世界を変える美少女格闘家、衝撃のデビュー!!
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング
〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
●テレホン・サービス/TEL.03-5474-8634 ■瞳の情報が満載のホームページ・http://www.mrc.mpi-mrc.co.jp/

Tactical Fighter

タクティカル・ファイター

10月16日発売予定
標準価格 6,800円(税別)



Character Voices

●今井　由香　●根谷　美智子　●新山　志保　●八木田　真樹　●山寺　宏一　●青野　武
●荒木　香恵　●菊池　志穂　●渡辺　まほろ　●冬馬　由美　●千葉　繁　他

© 1997 MEDIA RINGS CORPORATION

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび関連機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび㈱株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器/ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

印刷／凸版印刷株式会社

©1997 Sony Magazines Inc. Printed in Japan.

T1117456100983

雑誌17456-10
Ⓛ-11/25